Trimestriel
Décembre 81

N°6
9F

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation



CASUS BELLI n° 6
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : 563-01-02.
Patronné par la FFJSST,
150, avenue d'Italie,
75013 PARIS.

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur de la publication :
Paul Dupuy
Directeur administratif
et financier :
Jean-Pierre Beauvalet

Rédaction et publicité :
CASUS BELLI
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : 563-01-02
Périodicité : bimestrielle
Rédacteur en chef :
François Marcela-Froideval
Maquette et illustrations :
Didier Guiserix

Imprimerie :
DEFI-PARIS
Tél. : 362-87-15

Composition :
CELBÉ-Compo
Tél. : 032-05-25
Dépôt légal n° 391
4e Trimestre 1981
Commission paritaire n° 63264

Editorial

La décision est prise ! Vous êtes de plus en plus nombreux, plus actifs, plus exigeants aussi. Pour vous satisfaire, dès le prochain numéro, CASUS BELLI paraîtra tous les deux mois !

Non content de venir plus tôt, ce n° 7 sera de plus enrichi de nouvelles rubriques. Les jeux historiques avec figurines, côté "classique" et côté "innovation" les wargames sur ordinateur.

Pour patienter jusque là, ce n° 6 vous offre d'entreprendre l'assaut de Squad Leader, de dévoiler la nouvelle identité du Samouraï, de survoler Malte, d'affronter l'administration pour créer votre propre Club, de trahir un Tsar vivant aux U.S.A., ou encore d'assainir une mer infestée de pirates !

Mais que tout ceci ne vous épuise pas trop et vous permette d'attaquer 1982 d'un pied ferme.

Bonne année à tous.

Sommaire

Squad Leader





Chapitre 1: Curriculum Vitæ ?

Les wargames acquièrent de plus en plus de réalisme. Squad Leader avec la "monstruosité" de ses règles (108 pages) et ses 61 scénarios, est en passe de devenir le summum du genre ! Quel délice !...

C'EST à ce jour, on peut l'affirmer, le wargame le plus sophistiqué et le plus populaire, existant sur le marché. C'est plus qu'un simple wargame, c'est un "système de jeu" unique et original qui permet une mise en scène exceptionnellement réaliste de tous les conflits de la 2e guerre mondiale.

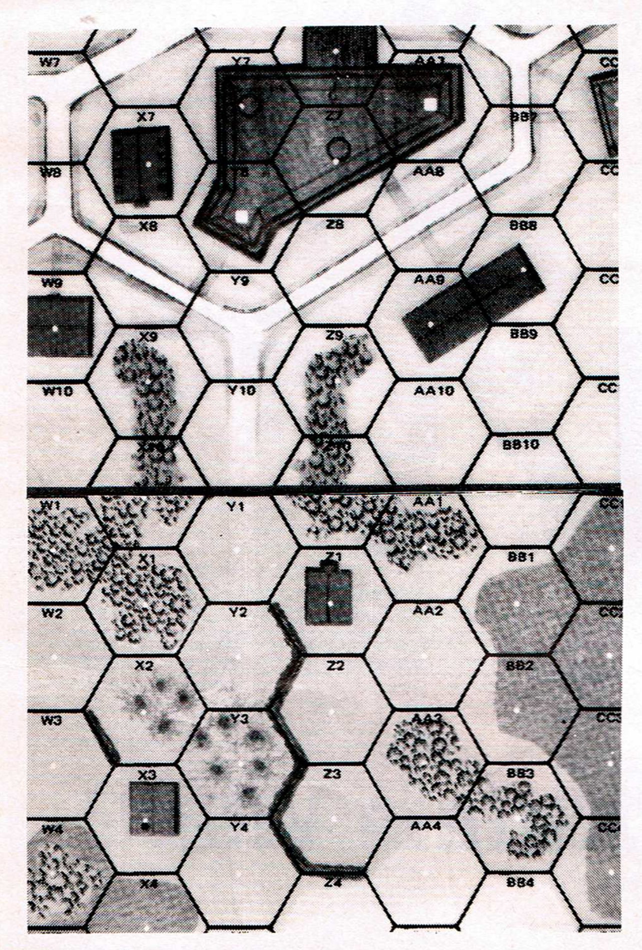
Lors d'une partie de *Squad Leader*, tout peut arriver à tout moment. Aucune situation n'est jamais désespérée. En ce sens, ce jeu se démarque des wargames désormais classiques (*D. Day*, *Africa Korps*, etc.) où la partie est souvent jouée bien avant la fin : dans ce cas, la fin de partie, très ennuyeuse, se borne, bien souvent, à décompter les tours qui s'écoulent. Dans *Squad Leader*, tant qu'il reste un homme vivant, tout reste possible, avec un peu d'astuce et de chance...

Son seul inconvénient est la complexité des règles (à ce jour, 108 pages de règles en anglais comprenant 140 chapitres !). A l'évidence, ce n'est pas un jeu pour débutants ! Mais, fort heureusement, toutes ces règles sont **logiques** et relèvent bien souvent du bon sens. Bien que complexes, elles sont parfaitement assimilables sans grands problèmes, à condition de suivre strictement la progression conseillée dans les règles : apprendre les vingt premières règles qui sont nécessaires pour jouer le scénario n° 1, le jouer plusieurs fois, et puis apprendre les cinq règles suivantes, qui sont nécessaires pour le scénario n° 2, le jouer plusieurs fois également, et ainsi de suite... jusqu'au scénario n° 32 et à la règle n° 140 !

Le jeu en solitaire est possible (suivant les scénarios), mais évidemment c'est bien moins passionnant que le jeu face-à-face. Un système de jeu par corres-

pondance existe ; mais rien ne remplace l'excitation de la décision instantanée, sur le terrain, face à l'ennemi !

Squad Leader a été conçu par John Hill et est développé par Donald Greenwood (le rédacteur en chef du magazine américain "*The General*"). Il est publié par Avalon Hill (U.S.A.), grand éditeur de wargames, mondialement connu. Les jeux *Cross Of Iron, Crescendo Of Doom* et *G.I. Anvil Of Victory* viennent compléter *Squad Leader* en ajoutant de nouvelles cartes, de nouvelles pièces, de nouvelles règles et de nouveaux scénarios, le tout étant compatible et interchangeable.



Voici la chronologie des faits :

- *juillet 1977* : publication de *Squad Leader* (règles 1 à 63 ; cartes 1 à 4 ; scénarios 1 à 12 ; 716 pièces double face). Sont en présence, les Allemands, les Russes et les Américains.
- *juillet 1978* : publication de *Cross Of Iron* (règles 63 à 103 ; carte 5 ; scénarios 13 à 20 ; 1096 pièces double face). Mise en scène détaillée du Front Russe avec les Allemands, les SS, les Russes, les Partisans et les Roumains.
- *mars 1979* : publication dans "*The General*" des scénarios supplémentaires A à D pour *Cross Of Iron* (Front de l'Est).
- *juillet 1979* : publication des scénarios supplémentaires 101 à 110 pour *Cross Of Iron* (Front de l'Est, également).
- *novembre 1979* : publication des cartes supplémentaires 9, 10 et 11.
- *janvier 1980* : publication de *Crescendo Of Doom* (règles 104 à 140 ; cartes 6 et 7 ; scénarios 21 à 32 ; 1324 pièces double face). Mise en scène détaillée du Front Ouest 1939-1941 ; en place les Français, les Anglais, les Belges, les Polonais, les Finlandais, les Norvégiens, les Grecs.
- *juillet 1980* : publication dans "*The General*" des scénarios supplémentaires E à I pour *Cross Of Iron*, retraçant l'action des parachutistes américains en Europe de 1943 à 1945.
- *mars 1981* : parution des scénarios supplémentaires 201 à 210 pour *Crescendo Of Doom* (Front de l'Ouest 1939-1942).
- *décembre 1981* : publication prévue de *G.I. Anvil Of Victory* (cartes 8 et 12 à 15 déjà disponibles). Mise en scène détaillée du Front de l'Ouest 1942-1945 : Afrique du Nord, Italie, Normandie, Allemagne, avec les Américains et les Italiens.

le matériel

Les 15 cartes disponibles à ce jour sont multicolores et isomorphiques : elles peuvent se combiner dans tous les sens pour obtenir pratiquement toutes les configurations de terrains possibles et imaginables (si vous êtes fort en calcul combinatoire, faites le compte !). Ces cartes sont splendides (sauf les cartes 9 à 11, pas très réussies). Elles sont rigides, montées sur carton fort.

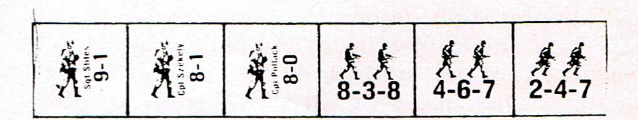
Un hexagone fait 40 mètres de côté : on voit donc tous les détails du terrain comme une vue d'avion. Une carte représente une surface de 1100 m × 400 m (en réalité 55 cm × 20 cm), soit une échelle de 1/2000, (les cartes d'état-major françaises sont au 1/25000). Une zone de jeu typique est constituée par trois cartes accolées, ce qui représente une zone de 1100 m × 1200 m, soit un peu plus d'1 km^2.

Chaque carte représente un thème particulier. Voici la liste des 15 cartes disponibles à ce jour :

1. Ville : paysage urbain avec immeubles, rues, égouts ;
2. Collines : falaises, trous d'obus ;
3. Villages : haies, murs en pierre, collines ;
4. Campagne : ferme, champs de blé ;
5. Forêt : route forestière, goulets, ponts ;
6. Château : jardins, verger, mur d'enceinte ;
7. Fleuve : ilots, marais, ponts modifiables ;
8. Fleuve : château fort sur promontoire ;
9. Montagne : rochers, belvédère ;
10. Village : rond-point, étang, forêt ;
11. Campagne normande : haies, bocages ;
12. Village : église, cimetière, goulets, ponts ;
13. Ruisseau : étang, marais, route surélevée ;
14. Aéroport : tour de contrôle, chemin creux ;
15. Montagne : rochers, route en lacets.

Les 3136 pièces de jeu double face existant à ce jour se subdivisent dans les catégories suivantes :

- **l'infanterie**

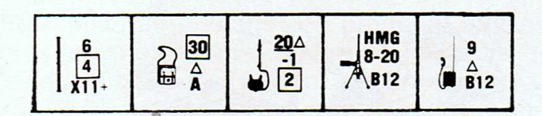


— un "leader" représente un seul homme. Le grade et le nom du leader sont représentés sur la pièce (ex. : sergent Stites) ;

— un "squad" (une section) représente environ 10 hommes (ex. : troupe d'élite 8-3-8 et troupes normales 4-6-7) ;

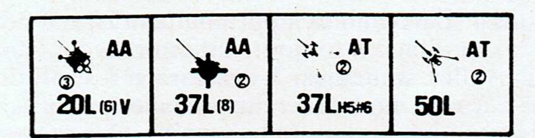
— un "crew" (servant d'artillerie ou équipage de char) représente de 4 à 5 hommes ;
— Il y a aussi des éclaireurs et des tireurs pour lesquels une pièce représente un seul homme.
Une pièce d'infanterie se distingue par sa puissance de feu, sa portée et son moral, plus d'autres caractéristiques particulières sur lesquelles nous aurons l'occasion de revenir dans un prochain article.

• les armes de soutien



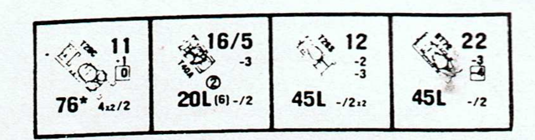
Ce sont les armes utilisées directement par l'infanterie. L'illustration représente, à titre d'exemple, une partie des armes américaines : un bazooka, une charge explosive de démolition, un lance-flamme, une mitrailleuse lourde et une radio (pour commander des tirs de barrage d'artillerie).
Mais vous avez dans le jeu toutes les armes qui ont été effectivement utilisées dans la deuxième guerre mondiale : mitraillette, cocktail Molotov, grenade fumigène, mine anti-char, mortier léger, fusil anti-char, panzerfanst, champs de mines, etc.

• l'artillerie



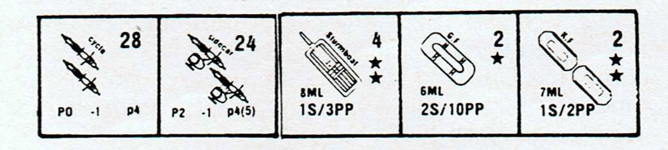
Il existe 6 types de canons, qui sont : les mortiers lourds ; les canons anti-chars ; les canons d'infanterie ; les obusiers ; les canons anti-aériens ; les lance-roquettes (orgues de Staline).
L'illustration représente du matériel allemand : deux canons anti-aériens (20 mm et 37 mm) et deux canons anti-chars (37 mm et 50 mm).

• les blindés



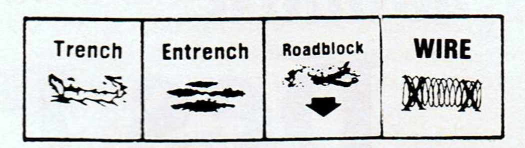
Quatre types de blindés peuvent être utilisés : les tanks ; les canons automoteurs ; les half-tracks ; les E.B.R. (engins blindés de reconnaissance).
L'illustration représente quatre tanks russes : un T 28 C, un T 40 A (amphibie), un T 26 S et un B T 72.

• les autres véhicules



Tous les autres véhicules qui ont été utilisés existent ; à titre d'exemple, voici des motos et des bateaux, mais il y a aussi des jeeps, des camions, des chevaux, des avions, etc.

• les autres pièces



Beaucoup d'autres pièces existent. Voici à titre d'exemple une tranchée, des trous d'homme, un barrage routier et des barbelés. Mais il y a aussi des bunkers, des fusées éclairantes (pour les scénarios de nuit), des incendies, etc.

les scénarios

Les soixante et un scénarios "officiels", commercialisés par Avalon Hill retracent les principales phases de la 2e Guerre Mondiale en Europe. Brièvement, on peut les répertorier :

1939 : campagne de Pologne (3 scénarios) ;
1939 : bataille de Finlande (2 scénarios) ;
1940 : campagne de Norvège (3 scénarios) ;
1940 : campagne de France (10 scénarios) ;
1941 : les Balkans (3 scénarios) ;
1941-1945 : campagne de Russsie (29 scénarios) ;
1942 : raids de Bruneval et Dieppe (2 scénarios) ;
1943-1945 : la "Reconquête" (11 scénarios).

D'autres scénarios en projet, viendront compléter ceux-ci et illustrer les autres théâtres d'opération de la dernière guerre...

L'échelle de temps est de deux minutes par coup. Typiquement, un scénario dure 10 tours (soit 20 min.), le plus court est de 5 tours (10 min.), le plus long de 15 tours (une demi-heure). En fait, une partie dure en moyenne 2 h 30 à 3 h, et, suivant les scénarios, elle peut aller jusqu'à 5 ou 6 h.
L'échelle d'unité est typiquement la compagnie, asez souvent le bataillon. Des fanatiques américains montent des scénarios à grand spectacle mettant face-à-face des régiments entiers, voire des divisions !...

Ceci n'était qu'un avant-goût du système *Squad Leader*. Dans de prochains numéros, nous examinerons plus en détail, les sujets suivants :

• *analyse des règles du jeu :* synthèse pratique des règles par type d'opérations sous la forme d'un aide-mémoire rédigé en français en faisant références aux règles officielles ;

• *conseils pratiques de tactiques :* quelles sont, à notre avis, les meilleures tactiques à employer pour exploiter au mieux son matériel et la configuration du terrain afin de satisfaire aux conditions de victoire imposées par le scénario. Ceci sera, je l'espère, l'occasion d'un débat pour exposer vos avis sur cette intéressante question.

• *scénarios :* des scénarios originaux utilisant le système *Squad Leader* seront publiés dans *Casus Belli* à l'intention de ceux qui auraient déjà épuisé les possibilités des soixante et un scénarios officiels. Etc., etc.

Rendez-vous donc dans le prochain numéro de *Casus Belli* pour la suite des passionnantes aventures du lieutenant Stanler... Mais, déjà, si l'envie vous prend de nous écrire à ce sujet, n'hésitez pas... l'ère *Squad Leader* ne fait que démarrer ! □

Luc Serard.

Diplomatie

Des Fanzines

Comment et Pourquoi



Quand on parle de Diplomatie par correspondance, on pense « fanzine »... Instrument fantastique de communication, support indispensable de liaison, ou organe machiavélique des joueurs ?...

CONTRAIREMENT à ce que d'aucuns affirment sans trop réfléchir à la question, la Diplomatie par correspondance et la Diplomatie en face-à-face sont deux jeux forts différents.

Pratiquer convenablement — quoi que l'on entende par là — le second demande finalement peu de choses : une bonne connaissance des règles, un local adéquat, six partenaires et quelques heures de loisirs. Rien de plus, à tout prendre, que ce qui est nécessaire à une partie de *Monopoly*.

Les avantages de la formule sont évidents : les négociations sont rapides, sans temps morts, et les joueurs se connaissent souvent bien entre eux. Les inconvénients, malheureusement, même s'ils n'apparaissent pas tout de suite au néophyte, découlent en partie de ces avantages : l'insatisfaction et la frustration peuvent naître d'une diplomatie bridée par le temps, et la lassitude d'une trop bonne connaissance de la psychologie des partenaires sempiternellement identiques et finalement prévisibles. Au surplus, il n'est pas toujours facile de réunir sept joueurs, et se voir obligés, comme c'est souvent le cas, de terminer une partie par concession faute de temps n'est pas totalement satisfaisant.

C'est du désir de voir ces problèmes résolus qu'est né le jeu par correspondance. Ici, en effet, un délai de quatre, cinq ou six semaines (selon l'éloignement des joueurs) entre chaque saison de mouvements (1) permet à chacun de déployer son machiavélisme dans toute son ampleur sans être gêné par le gong. Ici, aussi, l'éventail des partenaires disponibles est tel (2) que l'on est toujours assuré d'avoir affaire à de nouvelles stratégies, à des caractères infiniment variés, à des modes de raisonnement subtilement différents. Ici, enfin, la nécessité d'imprimer les résultats de chaque campagne dans un bulletin qui est ensuite envoyé à tous les intéressés autorise chacun à donner à la partie une dimension supplémentaire, celle des communiqués de presse par lesquels on tente d'influencer ses adversaires, de se rendre intéressant aux yeux du public, ou simplement de se faire plaisir en racontant de belles histoires.

Je reviendrai, peut-être, plus en détail sur ces aspects dans des articles ultérieurs. Aujourd'hui, je voudrais vous entretenir de ce qui est l'instrument même de la Diplomatie par correspondance, du support indispensable à son organisation : le « fanzine » (3).

Ceux qui sont arrivés de fraîche date dans ce hobby sont souvent étonnés lorsqu'ils découvrent leur premier « fanzine » : alors qu'ils s'attendaient sans doute à un bulletin axé sur le déroulement des parties, avec force articles sérieux sur la stratégie et la tactique du jeu, ils se trouvent en fait confrontés à de joyeuses « feuilles » fantaisistes où, certes, le jeu a sa place mais où, tout aussi immanquablement, les éditeurs et les lecteurs parlent d'à peu près tous les autres sujets susceptibles de les passionner. On y trouve des critiques de science-fiction et de romans policiers, de rock ou de cinéma, des rubriques culinaires ou de géographie politique, des polémiques religieuses, politiques, philosophiques ou artistiques, des bandes dessinées, des comptes rendus de beuveries... quand ce ne sont pas des photos de joueuses dans le plus simple appareil, comme ce fut déjà le cas aux Etats-Unis !

Cette invraisemblable soupe, si elle n'est pas du goût de tout le monde, n'est cependant pas le fruit du hasard. Des impératifs et des situations bien précis et déterminés président à son mijotage, et je m'en vais essayer de vous les détailler.

• Si les premiers « fanzines » de Diplomatie, qui sont apparus aux Etats-Unis, remontent aux années 62-63 (4), les « zines » consacrés à la SF, à la BD et aux littératures dites parallèles en général leur sont bien antérieurs, puisque l'on trouve déjà trace de ces derniers dans les années 20. Or, il se fait que ce sont d'abord les fans de SF qui ont, probablement parce qu'ils trouvaient la formule séduisante, créé les premiers « Dippyzines » (5). Il était donc normal de retrouver, dans ces « feuilles », la trace des préoccupations de leurs éditeurs.

• Bien plus, les effectifs des premiers noyaux de joueurs, aussi bien dans les pays anglo-saxons qu'en Belgique ou en Suède (mais pas en France !), se sont presqu'exclusivement recrutés parmi les fans de SF. Lesquels ont d'ailleurs, à l'époque, créé une kyrielle de variantes inspirées de leurs lectures favorites (6). Il n'y a par conséquent rien de bien étonnant à ce que des rubriques de SF aient été réclamées par les lecteurs eux-mêmes. Et ces rubriques ont évidemment amené dans leur sillage des articles sur des sujets voisins : fantastique, BD, etc.

• Pour résumer, nous pouvons ainsi dire que la Diplomatie par correspondance est une création du fandom (7) de SF bien plus que des amateurs de jeux sur cartes classiques. Et bien avant le sérieux documentaire et analytique des seconds, elle a donc logiquement hérité des pulsions touche-à-tout et humoristiques des membres du premier.

• Les « fanzines », forme bien particulière des publications d'amateurs, sont un moyen de liaison et de communication entre ceux qui les lisent et ont, par ce biais, l'impression d'appartenir à un groupe. Ceci sans exclusive ni secret d'aucune sorte : c'est la relation sociale à l'intérieur d'un cadre donné qui est recherchée, pas la défense contre l'extérieur. Inévitablement, ceci implique (à côté des contacts strictement inhérents au développement d'une partie) des échanges d'idées sur les sujets les plus divers. Incidemment, ceci est d'ailleurs loin d'être inutile aux joueurs qui souhaitent connaître les points faibles de leurs adversaires.

• D'autre part, ne l'oublions surtout pas, les « fanzines » sont dans leur immense majorité l'œuvre d'une seule personne (le fanéditeur). Laquelle assure à la fois le secrétariat de l'entreprise et sa comptabilité, la dactylographie et l'impression du périodique, l'arbitrage des parties en cours et l'envoi aux récipiendaires. Un boulot qui n'a l'air de rien si on n'y a jamais touché, mais qui prend aisément deux ou trois week-ends sur cinq... Sans compter que neuf fanéditeurs sur dix — et je suis optimiste — paient de leur poche une partie des frais de fonctionnement (soit pour ne pas demander des abonnements exorbitants à leurs lecteurs, soit parce qu'ils ne disposent pas de moyens d'impression suffisamment bon marché en regard de leur tirage (8).

Dans ces conditions, les « fanzines » et leur contenu sont nécessairement le fruit d'un déséquilibre entre deux besoins : celui qu'ont les joueurs en puissance de disputer des parties par correspondance, et celui qu'éprouve l'éditeur, pour se payer de sa peine, de gloser et discourir sur des sujets qui l'intéressent et l'amusent.

Finalement, personne n'y perd puisque chacun y trouve ce qu'il désire sans pour autant être obligé de lire ce qui ne l'intéresse pas.

• Dernière chose qu'il convient de faire observer : les fanéditeurs savent très bien, vu les faibles moyens humains et techniques dont ils disposent, qu'ils ne pourront jamais rivaliser avec les publications professionnelles. Il est donc superflu de leur

Diplomatie : faut pas confondre, alleï !

« On peut concevoir des ordinateurs capables de jouer une bonne partie d'échecs — car les échecs sont un jeu de logique — mais aucun ordinateur ne pourra jamais rivaliser avec un joueur de poker. »

(Norman Spinrad, Les Solariens)

Cette citation n'est pas là pour faire joli. Quand je lis ce qui s'écrit à propos de *Diplomacy*, je suis en effet de plus en plus convaincu qu'il y a des tas de gens — par ailleurs bien intentionnés, et très probablement sympathiques — qui n'ont pas compris grand chose à l'esprit de ce jeu, et qui auraient tout intérêt à inscrire la phrase de Spinrad en lettres phosphorescentes au-dessus de leur table de chevet.

Je m'explique. Tout se passe, si j'en crois du moins les articles que j'incrimine ici, comme si *Diplomacy* était une variante des échecs pour sept joueurs. A en croire ces auteurs que je me permets de critiquer du haut de mes onze années de pratique, le "bon" joueur de *Diplomacy* serait celui qui démontrerait sa capacité à analyser les situations sur la carte en termes de statistiques et de probabilités, et qui considèrerait chaque mouvement comme l'aboutissement logique d'une série de pronostics fondés sur la connaissance des intérêts territoriaux contradictoires des sept protagonistes. Pour dire cela plus simplement, comme si le seul et unique but de la partie était la victoire telle qu'elle est définie par les règles.

On nous démontre, force diagrammes et tableaux à l'appui, que tel mouvement est préférable à tel autre, puisqu'il permet d'acquérir un centre de ravitaillement (1) supplémentaire en 1901. Que telle ou telle ouverture est éminemment conseillée, parce qu'elle conduit à une position privilégiée.

Tout cela est bel et bon. Et, mathématiquement, c'est probablement exact (2). Mais ce raisonnement part de prémisses erronées. La victoire territoriale ne peut en aucun cas être prise comme le seul et unique objectif de la partie, et ce ne sont pas les positions respectives des armées et des flottes qui doivent conditionner les mouvements, mais la personnalité et la psychologie des six "partenaires" que l'on a en face de soi.

→

faire le reproche de ne pas rechercher cette compétition : après tout, mieux vaut être le meilleur « fanzine » du monde que le plus minable des pros...



J'ignore si cet article en aura convaincu quelques-uns de se pencher avec des yeux neufs sur ces publications que je juge si savoureuses pour ma part. Peut-être mon propos, bien plus une plaidoirie qu'une présentation, vous laisse-t-il encore perplexe ? Alors, n'hésitez pas à écrire à la revue pour obtenir de plus amples informations : ils me transmettront votre demande, et je vous ferai parvenir le plus rapidement possible un exemplaire gratuit de mon propre « zine », lequel a le mérite d'allier à peu près tous les inconvénients et tous les avantages énoncés plus haut... □

Michel Liesnard.

NOTES

(1) Les ajustements d'été et d'hiver sont très souvent conditionnels aux mouvements des saisons qui les précèdent, ceci afin de réduire la durée des parties.
(2) On trouve des joueurs par correspondance dans tous les pays anglo-saxons (U.S.A., Canada, Royaume-Uni, Australie, Nouvelle-Zélande) et de l'Europe Occidentale, mais aussi en Afrique du Sud, au Japon, en Arabie Saoudite, en Ecuador...
(3) Souvent abrévié en « zine », « dipzine », « dippyzine ».
(4) Soit bien avant l'apparition des premiers magazines professionnels de wargames, il convient de le noter.
(5) GRAUSTARK *de John Boardman aux U.S.A.,* WAR BULLETIN *de Hartley Patterson en Angleterre,* MOESHOESHOE *de Michel Féron en Belgique,* THE POLAR KNIGHT *d'Ake Jonsson en Suède, etc.*
(6) Il y eut ainsi plus de 20 variantes inspirées du LORD OF THE RINGS *de Tolkien, mais également des variantes tirées du* WELL OF THE UNICORN *de Fletcher Pratt, de la trilogie des* FONDATIONS *d'Isaac Asimov, de la saga d'Elric de Moorcock...*
(7) C'est-à-dire l'ensemble des fans.
(8) Un tirage de 100-120 par numéro est une moyenne très honorable, atteinte par à peine un tiers des « fanzines ».

On ne joue pas d'abord pour gagner, on joue pour s'amuser. Que la victoire et sa recherche puissent procurer des joies, je ne le nierai pas : cela fait partie des à-côtés agréables du jeu. Mais ne voir que cela, n'agir qu'en fonction de la poursuite de cet unique objectif, c'est faire preuve soit d'une myopie extrême, soit d'une hargne peu commune (3).
Après tout, l'élimination — même si elle implique votre propre suicide sur la carte — du s... qui vous a piqué votre petite amie, de l'abominable qui vient de vous recaler aux examens, du monstrueux qui a tordu la roue avant de votre bicyclette avec sa Jaguard, ça compte aussi, non ?
Ou la rédaction d'une série de communiqués de presse brillants qui passeront à la postérité et assureront le ridicule de vos adversaires pour les générations à venir, c'est de la "gnognotte" ?
Ou encore la réalisation de ces mouvements stratégiquement aberrants, mais si inattendus qu'ils vous classent définitivement parmi les grands génies de l'art, ça ne compte pas ?
Et tous ceux qui tirent leur plaisir d'une alliance bien menée, d'une résistance héroïque quoiqu'inutile, ou de la recherche systématique de cette 2e place qui assure un classement excellent dans les argus américains de joueurs... (4)
Et il y a aussi, ne l'oublions pas, le plus grand plaisir de tous : celui de retrouver, pour une joyeuse soirée, six agréables compagnons.
Mais, j'en conviens, on peut aussi se titiller délicieusement le thalamus en essayant d'être le premier, le meilleur, le plus beau. Encore faut-il ne pas marcher à côté de ses "pompes" et croire que l'on arrivera à ce résultat en tapotant sa calculette ou en résolvant des intégrales. La Diplo n'est pas un jeu de stratégie, c'est un jeu de bluff. Comme le poker dont parlait Spinrad, et ce sont les lois de la psychologie qu'il convient d'y appliquer si l'on veut gagner, pas celles de la physique. En un mot, ce n'est pas en jouant sur les faiblesses positionnelles de ses adversaires que l'on s'assurera une victoire facile, mais en exploitant leurs faiblesses humaines. Ceci est mon opinion que je saurai vous développer plus tard.., □

M.L.

NOTES

(1) Finissons-en avec la ridicule terminologie de Miro et ses "arsenaux". Une armée en campagne n'a pas seulement besoin de munitions pour subsister, et c'est aussi avec du pain et du vin que l'on gagne les batailles.
(2) Encore que je doive émettre quelques doutes sur la validité de certaines analyses qui produisent des conclusions s'appliquant au jeu en face-à-face en se fondant sur les statistiques du jeu par correspondance.
(3) Ce que j'en dis s'applique à Diplomacy, et pas à d'autres jeux (échecs, dames, etc.) où la victoire est bien sûr le premier incitant.
(4) Je ne parlerai que pour mémoire de ceux qui recherchent une élimination dès 1902 pour pouvoir tranquillement s'installer au bar...

ABONNEZ-VOUS A

CASUS BELLI

et complétez votre collection en commandant les

numéros déjà parus

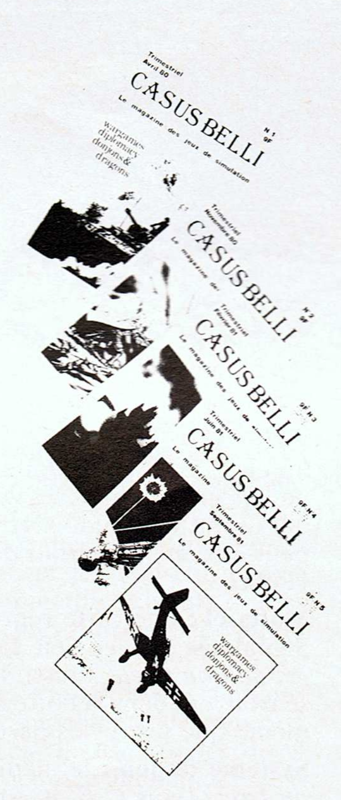
1 *Panzer Gruppe Guderian. Diplomatie : une excellente introduction. Dungeon and Dragon : un monde à découvrir. Etc.*

2 *D & D : un tour d'horizon des règles. Drive on Stalingrad. Napoléon et le secret de Waterloo. Et le module, niveau 2 à 4.*

3 *Les dernières batailles de Napoléon : un wargame "type". Great war in the East. Le module. Quelques conseils au Dungeon Masters. Diplomacy : des stratégies mathématiques. La bataille de Fleurus.*

4 *Battle for Stalingrad / Streets of Stalingrad. Des jeux pour "découvrir" le wargame. Rommel. Les armes et le sommeil dans D & D. Etc.*

5 *Air Assault on Crete (début d'une large fresque). Toujours Diplomacy. Iéna et Austerlitz. Chevalry and Sorcery : un nouveau jeu de rôle. Feuille de personnage. Et un module de niveau 8.*



BULLETIN à reproduire ou découper

Je désire :

☐ **M'abonner** (1 an, 6 numéros). Je joins 50 F (étranger : 65 F) par mandat-lettre, chèque postal, chèque bancaire, à l'ordre de : **CASUS BELLI, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.** (Les abonnements partent du numéro suivant la réception de votre courrier).

☐ **Commander les numéros suivants :**

....exemplaires du n°....
....exemplaires du n°....
....exemplaires du n°....
....exemplaires du n°....
....exemplaires du n°....

Je joins 10 F par numéro commandé, par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre à l'ordre de **CASUS BELLI, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.**

Nom ____________________

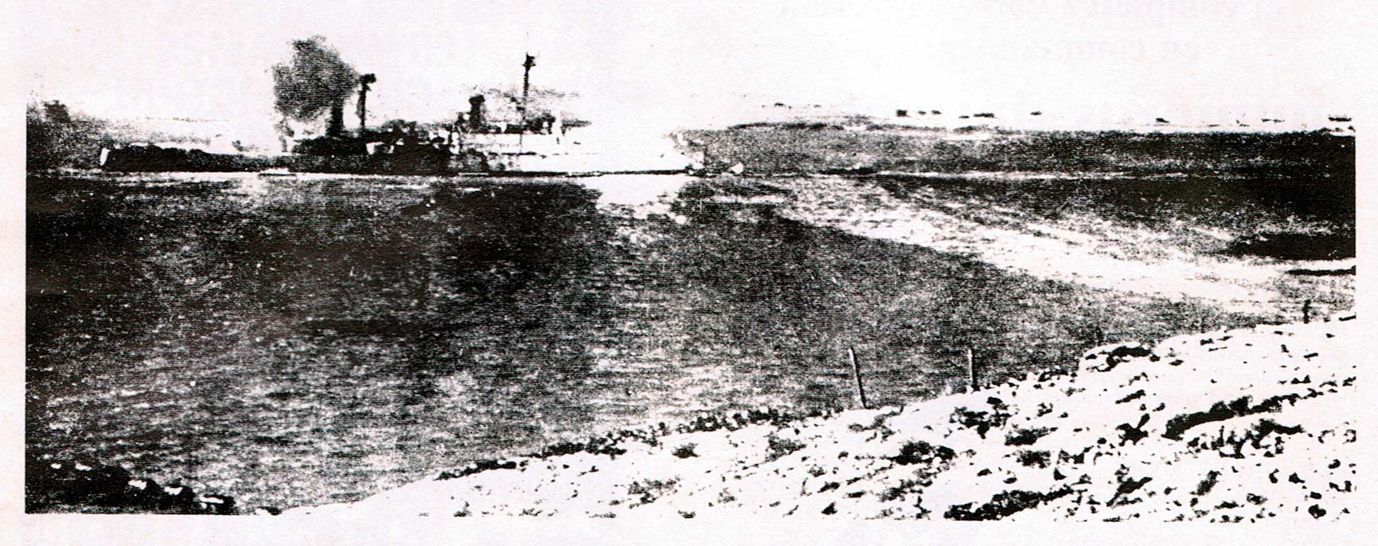
Prénom ____________________

Adresse ____________________

Code Postal ____________________

Signature obligatoire :

invasion of Malta



ou comment simuler une bataille qui n'a jamais eu lieu

LES opérations militaires se déroulent souvent d'étrange manière. Préparées avec minutie, de façon à ne laisser aucune part au hasard, dès que l'action se déclenche, les plans les mieux établis se détraquent à cause de détails imprévus : défaillance du commandement, réactions imprévisibles de l'ennemi, ou tout simplement fatalité... Dès lors, les événements dictent le déroulement de la bataille, et le résultat final diffère totalement, en meilleur ou en pire, de ce qui avait été escompté initialement. Quelques exemples tirés d'une histoire récente.

La percée des Panzers allemands dans le massif forestier des Ardennes en 1940. Les Allemands avaient testé avec une particulière attention leur plan ; ils étaient convaincus de sa réussite. Mais ils avaient sous-estimé la vitesse de leur Panzerdivision pour traverser une partie de la Belgique et du Luxembourg. Et furent même effrayés de la rapidité avec laquelle ils percèrent le front français, pensant même être tombés dans un piège...

L'opération Zitadelle. C'est l'offensive contre le saillant de Kursk en 1943, qui, pensait Hitler, devait redonner l'initiative aux forces de l'Axe sur le front de l'Est. Ce fut un échec lamentable, à cause de la défaillance de l'Abwher qui se montra inférieur face à son homologue soviétique. Qui grâce à un agent au sein même de l'O.K.H. connaissait le moindre détail du plan des Allemands.

L'opération Cobra. La rupture du front allemand de Normandie réalisée par les Alliés en juillet 1944. La bataille commença avec un bombardement aérien massif des lignes ennemies, destiné à désorganiser ses défenses, juste avant l'avance de l'armée de Bradley. Le pillonnage des forteresses volantes fut une réussite, il pulvérisa une division, la Pz-Lehr ;

Fabricant : Avalon Hill, 4517 Harford Road, Baltimore, Md 21214 (Etats-Unis).

Sujet : l'assaut sur Malte, l'opération Herkule (que ne lancèrent jamais les Allemands et Italiens), mais qui aurait bien aidé l'*Afrika Korps* et qui lui aurait peut-être même permis de gagner la bataille d'Alam Halfa.

Matériel : une carte représentant l'Ile de Malte. Signalons que ce jeu fait partie de la boîte *Air Assault on Crete ;* aussi, les pions particuliers au jeu se trouvent dans la boîte de *Air Assault on Crete ;* de même que les règles particulières, dans le livret.

Système de jeu : le même que celui de *Air Assault on Crete* (voir *C.B.* n° 5), avec cependant quelques aménagements en ce qui concerne les convois.

Complexité : très modérée.

Nombre de joueurs : 2. Possibilité de jouer en solitaire excellente, en préparant un plan auquel devra se tenir l'une des deux parties durant tout le jeu. Possibilité de jouer par correspondance : bonne.

Date de publication : 1975.

Signes particuliers : outre le fait que ce jeu soit le "frère" de *Air Assault on Crete*, de nouveaux scénarios ont été publiés dans le n° 3, vol. 15 de *the General* (septembre/octobre 1978), ainsi qu'une très intéressante prospective sur ce qu'aurait pu être la bataille et sur le rôle de Malte durant la 2e guerre mondiale. D'autre part, on peut se procurer des pièces supplémentaires.

mais il bouleversa tellement le paysage, que la progression des troupes s'en trouva momentanément ralentie.

Avec *Invasion of Malta*, les joueurs bénéficient, plus que dans n'importe quel autre jeu de même format, du privilège de préparer et de conduire une opération du début jusqu'à la fin. Ainsi ils doivent tout

d'abord élaborer une statégie d'ensemble en tenant compte des éléments fournis par la carte et les plans d'installations, et ensuite exécuter leur assaut, coordonnant les mouvements des troupes aéroportées et des unités débarquées par mer, pour obtenir la victoire. Ou, jouant du côté allié, préparer une défense qui interdira aux Germano-Italiens d'atteindre leurs objectifs, et qui, de plus, leur causera de lourdes pertes.

Evidemment, tout ceci demande une profonde analyse des différents problèmes qui se présentent dans les deux camps ; car votre comportement sur la carte, doit non seulement s'adapter au jeu et à ses finesses, mais aussi à la personnalité et au type de jeu de votre adversaire.

DU CÔTÉ DU COMMONWEALTH

Le joueur Allié n'est pas dans une situation confortable, les inconvénients de sa position sont plus nombreux que les avantages ; il ne peut espérer de renforts, alors que les effectifs ennemis ne cesseront, eux, de croître, et autre point, il n'a pas d'aviation (seuls quelques squadrons de Spitfires restaient sur l'Ile en mai 1942 ; et le Blitz qu'avait subi l'Ile durant les mois précédents avait réduit considérablement le nombre des appareils en état de voler).

Cependant les défenseurs de Malte possèdent quelques atouts : une puissante artillerie (anti-aérienne, de défense côtière, de campagne...) et le temps, qui joue en leur faveur. Pour utiliser au maximum ces deux facteurs, les Alliés doivent d'abord se faire une idée de ce que sera l'assaut des forces de l'Axe.

Cependant une chose est certaine, c'est que le premier coup viendra des airs, et les Fallschirmjäger auront certainement les objectifs suivants : (ces objectifs sont choisis et discutés du point de vue du joueur représentant l'Axe)

• *un aérodrome :* la capture et le nettoyage de n'importe quel aéroport est très important (les renforts aérotransportés pourront relever les troupes de la Folgore et de la brigade parachutée allemande). Jusqu'à leur arrivée, les soldats du ciel Germano-Italiens seront livrés à eux-mêmes et devront soutenir le plus gros des combats.

• *une plage :* la capture de sites de débarquement est aussi indispensable que celle d'un aéroport. Si le convoi chargé des troupes d'assaut tombe sous les feux croisés de nombreuses batteries d'artillerie de défense côtière, il a peu de chance de s'en sortir. Là encore, les troupes aéroportées resteront seules face à l'ennemi. Donc le joueur Allié devra s'attendre à un effort exceptionnel de l'aviation allemande contre les batteries du futur secteur de débarquement.

• *un port :* indispensable à partir du 12e tour si les forces germano-italiennes ne veulent pas se trouver à court de ravitaillement. Etant donné que La Valette est extrêmement bien protégé, les approches de la ville sont gardées au nord-est par le Fort Manoel, au sud par le bastion de Floriana et au sud-ouest par celui de la Conspica. Le seul port, à part La Valette, reste celui de Birzebuggia, qui est nettement moins bien défendable.

Compte tenu des troupes nécessaires à la défense des objectifs cités, il reste aux forces du Commonwealth à décider où elles s'opposeront aux forces de débarquement italiennes. *"Qui veut tout défendre à la fois ne défend rien du tout"* (Frédéric II de Prusse dit le Grand). Cette maxime trouve sa pleine application sur l'Ile de Malte. Le joueur Anglais ne pouvant se permettre d'éparpiller ses maigres forces et les plages de Malte étant nombreuses, il doit donc examiner les possibilités une par une et choisir de défendre la plage qui lui semble la plus propice à une opération amphibie.

• *Les plages du Nord.* Avec seulement cinq points de débarquement (Beach Landing Box, ce qui littéralement signifie boîte de débarquement sur les plages, c'est-à-dire les endroits où l'état du rivage permet à des navires de débarquement de s'échouer) et des possibilités de dégagement très limitées (le terrain est montagneux), ce n'est pas l'endroit idéal pour débarquer plusieurs divisions. Néanmoins, il existe un argument en faveur de ces plages : elles ne sont couvertes que par le feu d'une seule batterie, celle de Binjemma.

• *Les plages de la baie de Saint-Paul.* On y trouve sept points de débarquement qui débouchent immédiatement sur un terrain clair. Si les collines de Gargur sont capturées, La Valette se trouvera menacée du côté justement où elle est le moins bien défendue. Certes, les points de débarquement sont protégés par trois batteries, mais les sites de parachutage les plus avantageux sont aussi dans ce secteur.

• *Les plages de l'Ouest.* Avec aussi sept points de débarquement ; elles sont dominées par des falaises qui permettront aux défenseurs de se retrancher.

L'artillerie de défense côtière ne peut couvrir de son tir que deux points de débarquement (voir illustration n° 2). De plus, la zone ouest qui contient deux aérodromes, est à la fois proche de celui de Luqua, et du port de Birzebuggia ; le terrain y étant relativement dégagé, elle constitue un site de parachutage potentiel. Le danger peut venir de là ; cette zone est à défendre.

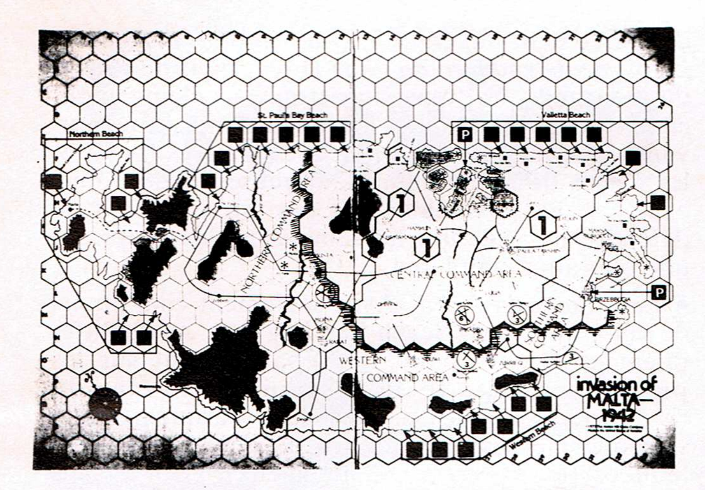
• *Les plages de La Valette.* Sites très importants. Un débarquement ennemi les met tout de suite à portée des plus "juteux" objectifs. Mais la noix peut s'avérer difficile à casser, si, par malheur, le joueur Anglais a eu la bonne idée de garnir tous les sites de batterie côtière de canons de gros calibre ; ce qui risque de conduire toute tentative d'assaut amphibie à un lamentable ratage. La zone de La Vallette est une zone où le joueur de l'Axe ne débarquera que s'il est pressé de finir la partie.

Ces observations, rattachées au fait que le joueur Allemand devra coordonner les attaques de ses différentes forces (parachutées et amphibies), permettent au joueur Allié de trouver le placement optimum de ses troupes.

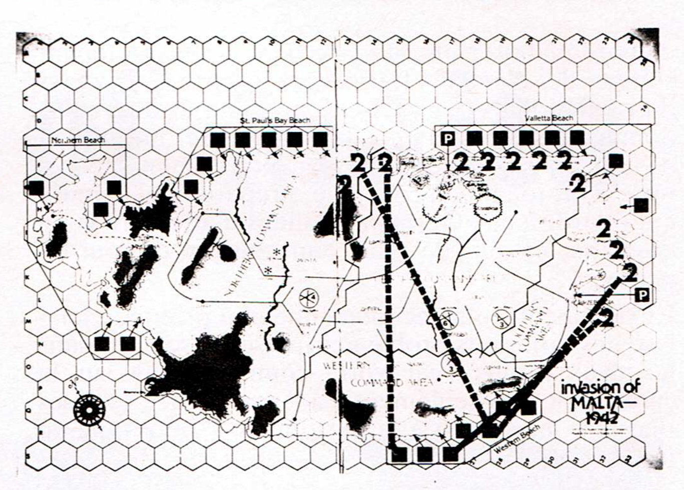
Il faut toutefois considérer les différents types d'unités en fonction de leurs caractéristiques propres de façon à les utiliser au maximum de leurs possibilités.

L'artillerie anti-aérienne

Ces pièces sont réellement formidables. Elles peuvent non seulement réduire de moitié la puissance de l'aviation ennemie, mais aussi disperser et même éliminer les parachutistes germano-italiens. Le placement de ces unités n'est pas seulement important, il est essentiel. Seulement la défense manque cruellement de batteries anti-aériennes, surtout de



Carte 1 : les hex marqués 1 contiennent chacun une DCA, la zone à l'intérieur des hachures est celle couverte par les 3 bataillons de DCA.



Carte 2 : les hex marqués 2 sont occupés chacun par un pion d'artillerie côtière. Les pointillés montrent les impressionnantes possibilités de tir de certaines d'entre elles en tir direct.

mobiles. Aussi les pièces fixes (en général les bataillons et les compagnies de D.C.A. lourdes, et trois bataillons légers) doivent être placées dès l'installation, de façon à produire le maximum d'effets aussitôt la partie commencée. L'idéal serait de s'assurer que chaque parachutiste soit largué avec un handicap de + 4 à son dé de dérive (pour la signification de cette expression je vous renvoie à *Casus Belli*, n° 5) de manière à pouvoir les éliminer avant même que leurs pataugas ne touchent le sol maltais.

Malheureusement, il y a là un obstacle majeur à ce beau rêve, le placement obligatoire de certains bataillons de D.C.A. L'illustration n° 1 vous montre la zone maximum couverte par les pièces de ces unités lourdes : un simple coup d'œil, et vous vous apercevrez que toute la partie sud-ouest de l'Ile n'est que partiellement protégée, et par les bataillons de D.C.A. légère, fixes de surcroît.

Aussi, le ciel de La Valette n'a que peu de chance de voir s'épanouir les corolles blanches, signe précurseur de tout assaut aéroporté, pendant le premier tour de la partie. Bien sûr, le joueur Anglais dispose aussi de 9 batteries anti-aériennes (6 lourdes, 3 légères) qu'il peut pratiquement installer là où il le désire ; mais les 6 lourdes sont fixes. Mais trouver le placement optimum de la D.C.A. est donc un problème particulièrement difficile à résoudre...

Voici, cependant quelques éléments de solution.

Sachant que l'objectif premier des parachutistes sera de capturer un aérodrome, et si possible l'un des plus importants de l'Ile, trois possibilités sont offertes : viser l'aérodrome de Takali, de Halfard, et de Krendi.

Des trois, Halfard est le meilleur du point de vue stratégique : hors de portée des bataillons de D.C.A. et proche du port de Birzebuggia. Krendi n'est à la portée que du 32e bataillon de D.C.A., qui risque, de plus, de se faire rapidement neutraliser par l'aviation germano-italienne. Takali est le moins bien protégé, et ne peut compter que sur le bataillon de D.C.A. légère installé sur l'aérodrome lui-même ; alors qu'il est littéralement encerclé par des points de parachutage possibles. Takali est le second aéroport, en importance, de l'Ile, ce qui en fait un excellent objectif pour l'Axe.

Des trois aéroports, Takali est celui qui risque de tomber le plus rapidement ; mais il est loin des ports, et les troupes aérotransportées auront à se frayer un chemin à travers toute l'Ile.

Une alternative valable est de renforcer particulièrement le centre de l'Ile, obligeant les parachutistes à atterrir à la périphérie, permettant ainsi au défenseur de s'organiser en fonction des parachutages, à l'intérieur de l'Ile.

Une autre option consiste à installer des pièges de D.C.A. autour de chaque site susceptible de recevoir les troupes parachutées germano-italiennes. Dans ce cas deux problèmes se posent. Vous ne savez pas où seront parachutées les premières unités ennemies. Si vous avez deviné juste, la bataille sera finie avant d'avoir commencé ; si vous vous êtes trompé, vos pièces fixes seront inutiles. Deuxième problème, vous devez tenir compte du fait que vous pouvez vous tromper et prendre vos dispositions pour pallier un débarquement aérien de l'Axe qui se produirait là où il n'y aurait pas un Tommie. Vos unités de D.C.A. lourdes risquent alors de n'être d'aucune utilité, si elles se trouvent hors de portée des parachutages ennemis : elles n'ont ni points de combat (elles valent cependant 1 en défense), ni potentiel de déplacement.

Un conseil concernant votre D.C.A., protégez les batteries légères et les bataillons de même type. Non seulement les 12 facteurs de combat des trois bataillons protégeant les aérodromes de Takali, Luqua et Kirkop, représentent un appui d'artillerie formidable, mais les batteries de D.C.A. légères constituent la seule force anti-aérienne mobile qui puisse neutraliser (tout comme dans *Air Assault on Crete*) les terrains d'aviations occupés et utilisés par l'ennemi.

L'artillerie de défense côtière

L'artillerie de défense côtière (A.C.D.) est très puissante et efficace. Trois points d'artillerie (la puissance de feu des canons constituant les différentes batteries est exprimée numériquement et inscrite en lieu et place des points de combat des autres unités) ont 50 % de chance d'éliminer toutes les unités ennemies sur un point de débarquement donné.

Malheureusement immobiles, ces batteries sont, en fait, une "arme à un coup" — à moins que les troupes italiennes ne débarquent sur les plages de La Valette, où se trouvent un nombre impressionnant d'emplacements d'artillerie côtière, que l'aviation de l'Axe ne peut espérer tous les neutraliser —

Le joueur Allié doit s'attendre à un important effort de l'Axe pour détruire (en les attaquant avec des parachutistes) ou neutraliser (avec l'aviation) les pièces d'artillerie de défense côtière tenant sous leur feu, les futurs sites de débarquement. Ces batteries devront être vigoureusement défendues ; mais seulement dans la mesure où ces combats ne se feront pas au détriment d'objectifs vitaux (tel un aérodrome ou un port).

Le véritable problème concernant l'A.C.D. est celui du placement. En effet, le joueur Allié doit choisir où placer 14 unités d'artillerie de défense côtière entre 19 sites d'installation possibles. Le secteur de La Valette est le seul qui puisse être efficacement protégé par l'A.C.D. ; pour les autres zones, la situation est plus difficile.

S'il est évident de placer les pièces ayant la plus courte portée en position centrale de façon à ce qu'elles puissent couvrir le maximum de points de débarquement, l'installation des batteries à longue portée demande réflexion. L'illustration n° 3 montre un placement qui n'est pas particulièrement évident. Ces pièces (portée 24) possèdent entre autres la rare qualité de pouvoir tirer sur les troupes ennemies sans les observer directement.

Ainsi, l'Axe devra prioritairement s'occuper de ces empêcheurs-de-débarquer-en-rond, et les Anglais les protéger. Une possibilité est de placer cette artillerie dans La Valette derrière un puissant rideau de D.C.A. capable de dissuader tout Heinkel, Stuka et Savoia-Machetti de venir les bombarder. De plus, en position presque centrale, l'artillerie de défense côtière à longue portée pourra battre de son feu pratiquement tout le rivage de l'Ile.

L'infanterie et les unités de support

Si la D.C.A. est préventive, l'artillerie de défense côtière défensive, les autres pièces sont actives. Une fois les Germano-Italiens dans l'Île, la main passe à l'infanterie et aux groupes terrestres. Outre qu'elles auront à se défendre contre des hordes de soldats ennemis, ces troupes essaieront de retarder coûte que coûte la chute des objectifs-clefs.

Comme il a déjà été dit, l'un des grands avantages du joueur Allié c'est le temps. L'infanterie doit tirer parti au maximum de ce facteur. Il y a deux moyens de faire perdre du temps à l'ennemi.

Le premier consiste à profiter au maximum de la règle : on installe les troupes du Commonwealth faces cachées (comme dans *Air Assault on Crete*). Le joueur de l'Axe est obligé de préparer ses attaques sans savoir ce qu'il va combattre, ni la puissance du défendeur. Ainsi les unités alliées restent inconnues aux forces ennemies le plus longtemps possible ; à moins qu'une contre-attaque particulièrement avantageuse ne s'offre à elles.

La seconde méthode pour gagner du temps, est celle du clouage tactique. Une pièce alliée (si possible de moindre valeur, un Q.G. par exemple) se faufile à côté d'un empilement de troupes de l'Axe. L'ennemi possède alors deux possibilités. Soit attaquer la pièce, soit l'ignorer. Dans les deux cas, cela lui occupera quelque force. D'autre part, ce clouage obligera les Germano-Italiens à se regrouper et parfois à attaquer là où ils ne le voulaient pas.

Le premier jour est crucial pour la cause alliée bien que sévèrement handicapée par la règle de surprise (mouvement limité à une case durant tout le tour). Les défenseurs peuvent néanmoins clouer les parachutistes dispersés et attaquer ceux contre lequel un rapport de force acceptable peut être obtenu. Ces contre-attaques immédiates peuvent se révéler fort fructueuses, surtout si elles détruisent quelques bataillons de Fallschirmjäger. Ceux-ci sont les plus fortes pièces du joueur Germano-Italien ; de plus, si ces contre-attaques aboutissent à un résultat nul (Na sur la table des résultats de combat) elles risquent de contrarier tout de même les fragiles prévisions de l'O.K.W. et du Commando Supremo en immobilisant des forces ennemies.

Le placement des troupes anglaises et maltaises est contrarié par l'éparpillement des défenseurs dans quatre secteurs de commandement.

Voici quelques directives utiles pour trouver le meilleur emploi des unités composant les forces qui défendent les différents secteurs.

• *Le secteur nord.* Le Q.G. devra être placé près de Mellieha pour pouvoir s'opposer à tout débarquement sur les plages du Nord et verrouiller la sortie sud-ouest de la plage de St-Paul. Les bataillons d'infanterie prendront position près de l'aérodrome de Takali (une unité défendant plus spécialement l'aérodrome) et sur les collines de Gargur, de façon à voir leur potentiel de défense doublé ; si par hasard quelques paras égarés tombent sur eux, ils seront tués avant de toucher le sol. Le secteur sera donc prêt à immobiliser les Fallschirmjäger et Paracadutista si ceux-ci arrivent près de Takali, et à défendre la baie de St-Paul, si ceux-ci atterrissent autre part et veulent pousser vers les plages.

• *Le secteur ouest.* Une unité est directement sur le terrain de Krendi et les autres prêtes à intervenir si nécessaire.

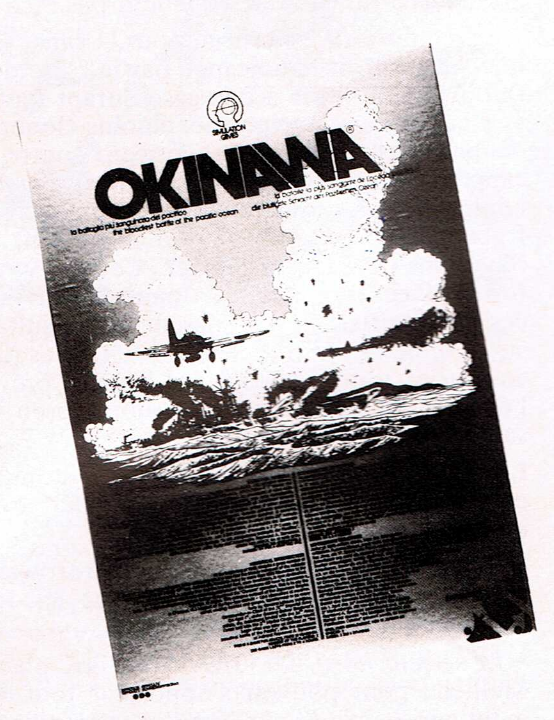
• *Le secteur sud.* Des troupes sont disposées pour défendre le champ d'aviation de Halfar et le reste dans Birzebuggia et Marsa Sirocco, prêtes à intervenir... quand la bataille fera rage. Si l'ennemi attaque Takali, ces forces resteront en réserve (pour lutter contre un débarquement de nuit dans le secteur de La Valette ou pour repousser les parachutages sur les arrières des forces défendant le centre de l'Ile).

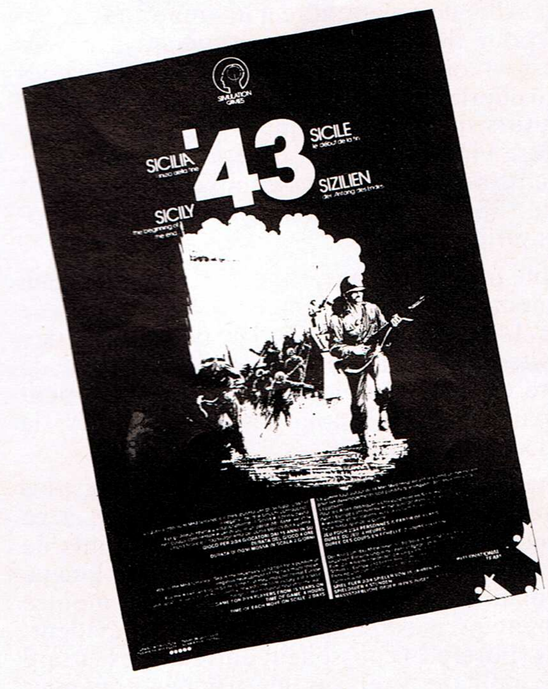
• *Le secteur central.* De faibles forces sont déployées autour de La Valette, masquant les emplacements des bataillons de D.C.A. lourde. D'autres seront installées sur les aérodromes de Luqua et de Kirkop, le reste sur du terrain doublant leur point de défense, si possible près de la ligne séparant le secteur nord du secteur central.

L'emploi de l'artillerie, des blindés et des compagnies de défense des plages et des forteresses est très particulier. Nous verrons pourquoi dans le prochain numéro de Casus Belli ; *avant de conclure sur le plan de bataille du côté des forces de l'Axe. A suivre donc...* □

Frédéric Armand.

Okinawa /43





CES deux jeux possèdent de nombreux points communs. Tout d'abord, ils font s'affronter un adversaire qui vient de la mer à un autre solidement accroché à la terre ; ensuite ils se déroulent chacun dans une île ; et enfin ils sont tous les deux du même éditeur, International Team, société italienne, qui a une forte réputation en matière de "wargames" (voir *C.B.* N° 5). Enfin et c'est le point le plus important, ils démontrent, ces deux jeux, que cet éditeur transalpin (I.T. pour les intimes) n'a fait aucun progrès depuis ses débuts dans le jeu de la simulation stratégique et tactique *(Okinawa* date du début 1979, *43* du début 1980) ; et qu'il continue de nous abreuver de jeux, certes agréables à regarder (travail soigné), mais qui, en tant que jeux de guerre, sont des plus médiocres actuellement sur le marché. (Les Américains ont fait pire, mais au tout début, les Italiens d'I.T. bénéficiaient des vingt ans d'expérience accumulés Outre-Atlantique, mais ne s'en sont visiblement pas servi).

OKINAWA

Récemment, dans un article paru dans l'excellente revue américaine *"Fire And Movement"*, l'importateur de la marque I.T. aux Etats-Unis s'est vu demander s'il considérait *Okinawa* comme une simulation historique digne de ce nom. A cette question fort pertinente, il répondait bien sûr que non ; mais que le produit sus-nommé était plutôt un jeu pour adultes. Il avait raison !

Qu'est-il donc ce jeu tant décrié ? Une espèce de mixture de différents éléments : d'une très belle carte (en cinq morceaux rigides) qui se monte comme un puzzle (mais dont hélas les éléments d'assemblage ont une tendance très marquée à se détériorer), de cent cinquante-neuf pions représentant pour la plupart des unités de combat terrestre, avec quelques pièces pour les Kamikazes et les cuirassés américains, et pour les fortifications. En plus nous trouvons dans la boîte, un excellent plateau de rangement (deuxième bonne idée du jeu), deux roues, l'une pour résoudre les combats normaux, l'autre pour les tirs d'artillerie de campagne et de marine, une feuille d'identification des unités et un jeu de cartes de l'île en miniature.

Le livret de règle, par ailleurs terriblement confus et très mal écrit, se compose de peu de pages rédigées en français (déplorable), allemand (approximatif), anglais (plutôt faible) et en italien (correct, heureusement !).

L'objectif des Américains, pour gagner la partie, est simple : ils doivent nettoyer l'île des Nippons qui l'infestent, en vingt-sept tours de jeu, représentant chacun trois jours en temps réel (temps que prirent les Américains historiquement). Les Japonais bien sûr s'y accrochent. Pour ce faire, les Japonais installent secrètement unités, fortifications et champs de mines, en les marquant sur l'une des nombreuses cartes miniatures fournies. (A décharge d'I.T., c'est l'un des meilleurs systèmes de placement caché que j'ai vu jusqu'à présent).

Les Américains débarquent leurs troupes sur les hexagones de plage, ne pouvant envahir qu'une plage par tour. Quand les Marines se déplacent sur un hexagone dissimulant une unité japonaise, celle-ci est révélée pour le reste du jeu.

Sur l'historique de ce qui précède, il y a peu de choses à dire, les Japonais s'étaient particulièrement bien camouflés et furent très difficiles à déceler ; cependant les créateurs du jeu ont malencontreusement oublié de fournir un placement historique pour les forces japonaises (ce qui fait un scénario supplémentaire). Mais ce qui vient d'être signalé, n'est que

JOUEZ LES CLUBS !

Un club, c'est le meilleur moyen de faire vivre les jeux de simulation autour de vous et la Fédération peut vous y aider. D'une part, en vous mettant en contact avec les amateurs de votre région et en vous ouvrant les colonnes de la revue ; d'autre part, en vous faisant profiter de l'expérience de ceux qui ont déjà pris leur hobby en main. N'hésitez pas à nous contacter ! Et, si votre club existe déjà, donnez-lui de l'air et faites circuler votre ludophilie, en découpant le bon ci-après et en l'envoyant à la F.F.J.S.S.T. 150, Av. d'Italie - 75013 PARIS.

BULLETIN D'ADHESION

Nom de l'association : ____________________

Siège social : ____________________

Nom et adresse du président : ____________________

____

Date de création (ou de dépot des statuts) : ____________________

Enregistrée à la préfecture de ____________________

Sous le numéro : ____________________

Nombre de membres : ____________________

Montant de la cotisation annuelle : 10 F par membre de l'Association adhérente soit pour ________ membres adhérents : ________ F.

Fait à : ____________________ Le ____________________

Signature du président :



FÉDÉRATION FRANÇAISE DES JEUX DE SIMULATION STRATÉGIQUES ET TACTIQUES (FFJSST), 150, avenue d'Italie, 75013 Paris

Vous êtes passionné de jeux de simulation, wargames, jeux avec figurines, ou de diplomacy, mais vous ne trouvez pas d'adversaires. Ne soyez plus isolé : devenez membre de la FFJSST, la fédération vous mettra en rapport avec des joueurs de votre niveau et des clubs de votre région. Chaque année la fédération organisera un tournoi national de jeux stratégiques et tactiques, des manifestations et une convention, auxquels les membres de la FFJSST pourront participer gratuitement.

De plus, les membres de la fédération bénéficient sur présentation de leurs cartes d'adhérent, des réductions dans différents magasins (liste dans *Les nouvelles du front*).

Bon à adresser à la FFJSST, 150, avenue d'Italie - 75013 Paris.

Je désire adhérer à la FFJSST et bénéficier de ses avantages et m'engage à verser la somme de 60 F, prix de la cotisation annuelle à l'ordre de la FFJSST, par mandat-lettre, chèque postal, chèque bancaire.

NOM ____________________

PRENOM ____________________

ADRESSE ____________________

____

Vos 3 jeux favoris : ____________________

____

CODE POSTAL ____________________

signature obligatoire :

broutille, si l'on aborde les problèmes de l'artillerie, des Kamikazes et des champs de mines.

Pour l'artillerie, l'emploi que l'on peut en faire est étrange. En effet, le joueur américain peut pratiquer une forme de reconnaissance par l'artillerie. Comment ? Tout simplement en tirant au hasard avec ses pièces de campagne ou de marine, sur les cases qu'il suppose occupées par les Japonais dissimulés. A cet emploi irréel de l'artillerie, il faut opposer deux choses. Tout d'abord, le fait qu'un tir d'artillerie (même de harcèlement) pour être efficace suppose une reconnaissance, une observation préalable de l'objectif, et ensuite que les abris construits par les Japonais dans les montagnes et collines d'Okinawa, étaient particulièrement résistants, même les salves de 380 mm des canons de marine ne firent qu'égratigner les plafonds des grottes-abris. [Ce fait historique est d'ailleurs fort bien représenté dans un tout petit jeu de chez S.P.I., *"Island War Quad"*. Okinawa y fait partie — ce jeu est retiré du nouveau catalogue de l'éditeur. Dans ce jeu, le joueur américain ne peut pas fournir d'appui naval contre les unités japonaises si celles-ci sont attaquées en montagne].

Comment voulez-vous que l'artillerie puisse découvrir les fortifications et les unités ennemies ; habilement abrités, les Japonais n'auraient sous le feu ennemi même pas bougé le petit doigt (les ordres qu'ils avaient reçus l'interdisaient).

Autre élément très ambigu : les champs de mines qui peuvent éliminer tout un régiment américain, si celui-ci a la malencontreuse idée de passer dessus. Un régiment mis hors de combat en moins de trois jours par un champ de mines — même durant la guerre du Désert, où l'on employait pourtant intensément ce type de guerre — on n'avait pas vu ça !

Enfin abordons la question des Kamikazes japonais. Juste avant que les pièces terrestres ne bougent, on trouve une phase aéronavale durant laquelle le joueur américain déplace ses navires et le joueur japonais attaque avec ses Kamikazes. Il est vrai que ces avions suicides furent très efficaces ; mais ils ne réussirent tout de même pas à couler toute la flotte américaine autour d'Okinawa. (On y trouvait plus de 1 000 navires dont près de 28 cuirassés et porte-avions). Hélas, dans le jeu d'I.T., les avions nippons le font en quelques tours et ceci à la cadence d'un grand navire tous les trois jours !

En considérant avec indulgence l'*Okinawa* d'International Team, l'on peut trouver qu'avec la partie de cache-cache que se livrent Américains et Japonais, le jeu est une simulation (très, très, très) approximative de ce que fut la bataille. Je vous signale cependant pour mémoire que l'*Okinawa* de S.P.I. (que vous pourrez trouver (peut-être !) en cherchant bien chez les détaillants français) simule plus "réalistiquement" la bataille. (Pourtant il date de 76, et ce n'est vraiment pas l'un des meilleurs sortis par S.P.I.).

43

Après le choc que fut *Okinawa* d'I.T., je décidai d'attendre que l'éditeur prenne un peu plus d'envergure dans le domaine de la simulation. Un an après, j'achetai *"43"* sous-titré *"Sicile, le commencement de la fin"* et qui recouvre l'invasion de la Sicile par les Anglo-Américains durant l'été 1943.

Le jeu, autant vous le dire tout de suite, est aussi déplorable qu'*Okinawa ;* aussi, je me contenterai de vous présenter les points qui plaident en sa faveur.

Les jeux d'International Team portent sur leur boîte une échelle de complexité qui va de un à six, "43" étant d'une complexité de cinq, je m'attendais à quelque chose de sérieux (c'est le cas du prix) ; hélas, le jeu n'est comparable qu'à un vieux classique de chez Avalon Hill ou de chez S.P.I. ou à un jeu de la série 120 de chez G.D.W. (la qualité en moins). Les règles comprennent pourtant l'artillerie de campagne, un support naval et aérien, le génie, les parachutistes, les champs de mines, le tout distribué sur un livret de vingt-cinq pages en quatre langues (français, allemand, anglais, italien).

Autre déception, les Italiens qui jusqu'à présent nous avaient fourni des cartes splendides, ont barbouillé leur propre pays (la Sicile) de tons ocres et bruns parsemés de trop rares villes, d'accord la Sicile est ensoleillée, mais ce n'est pas la Vallée de la Mort !

Si l'on exclut les traditionnels problèmes linguistiques de la marque, les règles ont l'air d'avoir été rédigées par un amateur, et sont bien loin du niveau de standardisation (en ce qui concerne le terrain c'est flagrant !) et de clarté. Vous aurez donc à combler vous-même des lacunes et à établir vos propres règles sur certains points. Ici, même les joueurs expérimentés auront des difficultés.

Mais derrière toutes ces contingences que d'aucuns considéreront comme bassement matérielles, il y a quand même un système de jeu original. Jusqu'à quatre personnes peuvent jouer, un Italien, un Allemand, un Anglais et un Américain. Ces deux derniers ont chacun des axes de progession différents, et une règle optionnelle limite la coopération entre Italiens et Allemands.

Comme dans les "bons vieux classiques", les unités pénétrant dans une zone de contrôle ennemie doivent s'arrêter de combattre, cependant exception à cette règle, une fois l'ennemi ainsi engagé, les unités amies peuvent passer à travers la pièce qui se trouve dans la Z.O.C. ennemie et poursuivre leur chemin sans préjudice. Ceci, combiné avec la faible densité de pièces, donne un jeu particulièrement fluide ; d'autant que le jet d'un dé, au début du tour, pour savoir qui possède l'initiative, permet au joueur de déplacer ses unités deux fois successivement. Les alliés disposent d'une légère supériorité numérique, mais doivent pour gagner, répéter ce qui fut fait historiquement ou faire mieux ; ce qui rend la compétition intéressante.

Avec un historique acceptable (ce n'est pas formidable, mais c'est toujours mieux qu'*Okinawa)* et un système de jeu intéressant (quatre personnes sur un jeu plutôt opérationnel), *43* est le meilleur jeu produit sur l'opération Husky (l'invasion de la Sicile, selon le code allié) ; mais par défaut. Et je suis vraiment désolé de l'écrire, car c'est néanmoins un beau jeu esthétiquement parlant (ceux qui l'auront acheté pourront l'encadrer et le placer dans leur salon ; dans quelques milliers d'années, ce sera sûrement un splendide objet d'art Kitsh) ; pourtant il ne peut satisfaire le joueur vétéran, et risque de dégoûter les novices appâtés par une opulence trompeuse (la boîte pleine est très lourde).

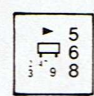
Frédéric Armand.

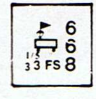


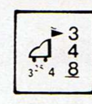


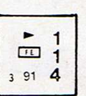
Le jour le plus long : du 6 juin 1944 au 21 août, la campagne de Normandie.











The Longuest Day

L'acheter ou ne pas l'acheter ? Plus que le porte-monnaie, c'est l'intérêt du jeu qui tranchera !

Durée du jeu : de 4 heures à... (l'infini presque !).

Complexité : moyenne.

LA célèbre maison d'éditions de jeux Avalon Hill vient de battre un nouveau record. Mais lequel ? Un de ses derniers jeux est vendu aux U.S.A. 65 dollars ! Pour le situer dans l'échelle des prix, sachez que les "monstres" de S.P.I. (son "confrère") sont vendus aux environs de 30 dollars.

Pour cette petite fortune, il fallait que cela vaille la peine. En effet, 1500 pions et une carte sur carton qui mesure près de 1 m × 1 m, un fascicule de règles bien sûr ; mais ici en plus des commentaires sur les unités en présence, l'organisation des armées, une explication de l'adoption de certaines règles par le créateur Red Randall qui fait partie de l'équipe d'Avalon Hill depuis quelques années. Il a participé notamment à la création de *Air Assault on the Crete*, *Arab-Israelo War*, *War and Peace*.

Les règles utilisent la méthode d'instructions programmées que connaissent déjà les joueurs de *Squad Leader*. Ce système permet de jouer un scénario en ne connaissant que quelques règles de base ; et ensuite on apprend de nouvelles règles et on joue un deuxième scénario, etc. ; ici le jeu comprend cinq scénarios, plus le scénario complet de la campagne du 6 juin au 21 août 1944. Les règles sont vite assimilées ; et finalement le jeu est assez simple.

Les pions utilisent, au lieu des symboles OTAN, ceux utilisés par la Wehrmacht ; je dois reconnaître qu'une fois la première surprise passée, on s'y habitue très bien. Il est certain que cela offre beaucoup plus d'informations sur le pion que la notation traditionnelle (à condition d'avoir une excellente vue !).

Un mot sur le rangement des 2000 pions. On peut regretter qu'Avalon Hill n'ait pas prévu un rangement correct ; il m'a fallu en effet utiliser sept casiers de S.P.I., afin que la recherche des unités ne soit pas à elle seule un jeu de patience. Manipuler les pions dans les conditions d'Avalon Hill rend une partie trop longue. Ainsi un scénario court comme "La prise de Cherbourg" dure alors entre trois et quatre heures.

Le scénario "6 juin" (qui dure deux tours) avec les parachutages, traités comme dans *Air Assault on the Crete*, et le débarquement des troupes d'assaut, vous prend une bonne journée.

Mais, il est indubitable que c'est là que réside l'intérêt de ce jeu. Une fois réglé le problème de place dû à la grande taille de la carte et des annexes (et c'est loin d'être un problème simple), on se trouve être à la fois un général en chef et un général de division.

Le premier doit prendre des décisions stratégiques, c'est-à-dire : priorité du ravitaillement, choix des missions aériennes, distribution des renforts et remplacement...

Le général de division ou de corps d'armée doit, sur le terrain, utiliser ses connaissances tactiques pour optimiser ses bataillons, ses blindés, l'appui de l'artillerie de corps, etc.

Je recommande d'ailleurs de jouer à plusieurs : cinq me paraît la meilleure solution.

Du côté allemand on compte un commandant en chef et un commandant des forces terrestres.

Du côté allié on trouve un commandant en chef et deux commandants des forces britanniques et américaines ; les autres forces alliées sont sous commandement britannique, sauf la 2e D.B. française qui était rattachée au 1er Corps U.S. du général Haislip.

Cette organisation permet de recréer même du côté allié, les discussions et antagonismes qui existaient entre Britanniques et Américains.

Toutefois, au niveau de la simulation, quelques règles dénaturent un peu le style des combats de la fin de la deuxième guerre mondiale.

La plus discutable est une règle de ravitaillement : la division doit dépenser un pas de ravitaillement lorsque plus de deux unités de cette division attaquent. On voit très vite l'intérêt de combiner des attaques entre unités de plusieurs divisions pour épargner des pas de ravitaillement ; en effet, ils ne sont pas compensés par un bonus d'intégrité divisionnaire. Les joueurs sont donc amenés à mélanger leurs divisions, ce qui ne paraît pas être une bonne simulation.

Une autre règle sur le tir défensif d'artillerie donne à cette arme une importance capitale, et qui est justice, mais finalement aussi un grand intérêt offensif, ce qui, pour un tir dit défensif, est un comble ; ce n'est qu'un problème de vocabulaire.

Je passerai sur quelques erreurs de formulation dans les règles, sans trop d'importance, cependant regrettables dans un jeu qui a dû demander un énorme travail de préparation et d'adaptation.

Pour terminer, en dehors du scénario de la campagne, deux scénarios sont très intéressants : "Opération Cobra" qui est le nom du plan américain pour réaliser une percée des lignes allemandes et sortir du bocage normand (durée huit heures) ; et aussi "La chute de Cherbourg", dont j'ai déjà parlé. D'ailleurs, je reviendrai dans un procha.n numéro sur ces deux scénarios... qui le méritent bien !

Acquérir ce jeu ? A ce prix ?... Cependant, si vous succombiez à la tentation et achetiez *Le jour le plus long*, vous aurez sûrement fait l'acquisition d'une future "pièce de musée"... □

Henri Grégoire.

Après la Bataille



En guise d'épilogue à notre article de C.B. nº 4 sur "Battle for Stalingrad", voici un vivant compte rendu du scénario nº 1. Ce scénario a été joué dans le cadre du club "Le Fer de Lance" par deux joueurs expérimentés. Il ne dure qu'un tour et embrasse la période du 15 au 21 septembre 1942, soit le premier assaut Allemand sur la ville. Les connaisseurs jugeront.

LES Russes prennent garde à installer un dispositif qui protège le Mont Kurgane ; les approches de cette taupinière d'importance stratégique considérable sont tenues par des pièces anti-chars, et la ceinture de forêts juste devant la colline est occupée par des bataillons de tirailleurs et des T-34. La garnison de la forteresse qu'est le Kurgane comprend de la D.C.A.,,et peut appeler en soutien les concentrations d'artillerie dans la gare nº 1 et le silo à grains, concentrations elles-mêmes protégées par des pièces anti-aériennes. Au nord et au sud, la défense est dispersée mais possède de bonnes réserves.

Débutant l'assaut, les Stukas s'envolent pour détruire l'artillerie ennemie, mais à cause d'un feu anti-aérien très nourri, n'obtiennent que peu de résultats. Ne se décourageant pas, le commandement Allemand envoie ses bombardiers horizontaux qui, s'ils rasent les défenses de Kurgane et des collines environnantes, ne parviennent pas à nettoyer la forêt de ses défenseurs. L'artillerie gaspille ses munitions pour finir le travail et n'y réussit pas. Le bombardement de préparation est donc un demi-échec, la route conduisant au Kurgane devait être nettoyée et il reste des pièces Soviétiques.

Bah, se dit le joueur Allemand, il faut bien que l'infanterie ait quelque chose à faire. La 389ᵉ D.I. allemande s'élance vers le Kurgane, submerge les quelques blindés qui s'opposaient à son avance et malgré un violent tir de barrage défensif, s'empare des décombres de la forteresse. Mais, tirant leur cinquième et sixième marqueurs de réaction les Russes prennent l'initiative (la nouvelle fait éclater le Furher dans une rage folle, qui marche, au sens propre du terme sur Stalingrad).

Les « Ivans » comblent les trous faits par l'artillerie des 16ᵉ et 60ᵉ D.M. dans le secteur d'Orlovka, et raffermissent leurs défenses entre le Kurgane (exclu) et la rive de la Volga. Quelques chars s'infiltrent derrière la 389ᵉ, l'encerclant, et faisant d'elle un objectif de choix pour une contre-attaque. Mais, les Russes en sont dissuadés en voyant l'artillerie que le joueur Allemand tient en réserve.

Devant une telle opposition les Allemands choisissent la facilité et attaquent vers le sud. La 712ᵉ division détruit d'abord les chars qui s'étaient infiltrés et se joignant à la 295ᵉ, lance un assaut sur le grand magasin qui tombe par surprise (les Allemands s'étaient déguisés en livreurs, soutiendra le chef de la garnison au cours de son procès) ; cependant, la gare nº 1 résiste toujours, et le joueur Allemand préfère nettoyer un passage jusqu'au ferry-boat sud de la Volga, coupant ainsi le ravitaillement des défenseurs de la partie méridionale de la ville. Après douze attaques, pas de réaction du côté Soviétique (il est vrai qu'il ne tire plus qu'un marqueur par combat, le Mont Kurgane étant aux mains des Allemands).

La 94ᵉ division commence le nettoyage de la poche précédemment formée et se fraie un chemin jusqu'au buffet de la gare nº 2. A ce moment précis, le Russe reprend l'initiative, au grand dépit de l'Allemand. Les Russes rétablissent leur front avec les renforts qui viennent d'arriver, entre la raquette de tennis et la Volga, puis contre-attaquant en direction du square sous un déluge d'obus « made-in-Oural », réinstallant une ligne de ravitaillement vers le sud ; encerclant ainsi d'imprudents panzers. Attaqués aussitôt, ceux-ci résistent et taillent en pièce trois bataillons soviétiques. Comble de malchance, l'initiative repasse aux Allemands qui s'aperçoivent qu'avec plus de la moitié de leur effectif disparu, ils n'ont que peu d'espoir de victoire (dans le scénario nº 1).

Qu'à cela ne tienne ce qui reste de la 24ᵉ (son régiment de panzers avait appuyé la 71ᵉ dans sa progression jusqu'à la Volga, et c'est lui qui se trouve encerclé) tente une attaque de diversion entre la Tsarita et la gare nº 2, mais ne réussit qu'à déclencher une nouvelle contre-attaque, contre les panzers isolés sur les bords de la Volga ; qui échoue comme la précédente. Décidés à en finir, les Allemands utilisent la 29ᵉ DM contre la gare nº 2 qui est l'enjeu de furieux combats, l'attaquant ayant finalement le dessus. Les derniers mouvements allemands (ceux des 16ᵉ PZ et 60 DM) encerclent des troupes Russes dans le saillant d'Orlovka, mais les deux divisions épuisées stoppent en vue des cheminées de l'usine de tracteurs. Les Russes tous aussi épuisés, utilisent leur dernière phase pour renforcer leur défense où c'est possible.

Le résultat de la partie est donc le suivant : 5 points de victoire pour le Kurgane le passage sud sur la Volga et la gare nº 2. Le joueur Allemand a échoué à cinq points de la victoire, il n'en est pas moins félicité par son adversaire et les joueurs se quittent en se promettant de poursuivre une partie si bien engagée, par le scénario de la campagne un de ces prochains samedis...

Frédéric Armand

Devine Qui Vient Diner Ce Soir...

Dans cette rubrique, nous vous proposons de nouveaux types de monstres qui, nous l'espérons, sauront vous aider à meubler le plus agréablement possible vos corridors déserts.
Et si vous souhaitez faire l'écho de vos créations favorites, écrivez-nous cette rubrique est à votre disposition...



Sérieux ou rigolos, c'est une foultitude de monstres qui nous est parvenue depuis le début de notre mini-concours. Il fallait choisir et, apprès quelques ballotages, nous avons élu le "Gardien des Ames", qui allie l'humour à des caractéristiques bien équilibrées (nous n'y avons rien changé), et possède des facultés pour le moins originales... Thierry AUBRY gagne donc l'abonnement gratuit pour cette fois.

Et le concours continue ; aussi, envoyez-nous vos meilleures créations. Même s'ils ne sont pas sélectionnés certains monstres, écartés parce que trop "injouables" présentent néanmoins des particularités intéressantes, et nous aurons ainsi l'occasion de vous présenter un petit "digest" des plus notables. A suivre...

N.B. — Petites annonces :

Monstre perdu sans collier : *son nom commence par Sulfurh... Son créateur peut-il nous envoyer un petit mot avec son nom et adresse (avec le nom complet du monstre, pour prouver sa paternité) ? Merci...*

A tous : *n'omettez pas de remettre vos coordonnées sur vos fiches de monstres. Il arrive que votre lettre soit séparée de cette fiche et vos chers petits se retrouvent orphelins... C'est très cruel !*



Fréquence : très rare.
Nombre d'apparitions : 1.
Classe d'armure : 0.
Mouvement : voir ci-dessous.
Dés de vie : 10.
Nombre d'attaques : 0.
Attaques spéciales : voir ci-dessous.
Défenses spéciales : armes + 2 pour toucher.
Résistance à la magie : 100 %.
Intelligence : animale.
Alignement : neutre.
Points d'expérience : 550 + 8 points de vie.

Thierry Aubry

Ce monstre vit dans une fiole de verre opaque. Celle-ci, une fois ouverte, laissera échapper une fumée qui prendra la forme d'un démon terrifiant dont les bras (de fumée) s'étireront pour envelopper complètement l'individu ayant ouvert la fiole (et ceci en 1/2 segment). Si, dès l'apparition de la fumée, celui-ci se sauve immédiatement, il y a 80 % de chances pour que *Le Gardien Des Ames* commence à l'envelopper quand même, si en 1/2 segment, il se trouve à moins de 9 mètres (= 33") de la fiole.

Une fois que le personnage commence à être enveloppé, et s'il rate son jet de protection, il cessera de vouloir s'enfuir, et cherchera même à récupérer la fiole par tous les moyens, s'il ne l'a plus en main (% de réussite du jet de protection = intelligence + sagesse). S'il réussit son jet de protection, il pourra toujours chercher à s'enfuir. S'il a dépassé la limite des 9 m avant le 1/2 segment, le personnage sera sain et sauf, et le *Gardien* s'attaquera alors à quiconque sera dans un rayon de 9 m. Dans le cas contraire, le monstre aura réussi à envelopper complètement le personnage, et les deux disparaîtront alors d'un seul coup (à la fin du 1/2 segment), pour se retrouver instantanément à l'intérieur de la fiole. De même, au bout du 1/2 segment, le bouchon se dématérialisera de l'endroit où il se trouvait pour se rematérialiser en place sur la fiole. Si on la rouvre, le *Gardien* réapparaît à nouveau, et le même phénomène se reproduit.

Quiconque est "absorbé" par le *Gardien* est "stocké" à l'intérieur de la fiole, et n'est "récupérable" que par un "*Limited Wish*", "*Wish*", ou bien en cassant celle-ci (la fiole possède 1 jet de protection normal auquel le D.M. rajoute 6 et soustrait les bonus de dégâts de la force et de l'arme).

Celle-ci une fois cassée, le *Gardien* meurt, c'est-à-dire que la fumée se répand dans toute la pièce en prenant la forme d'un démon de plus en plus volumineux, pour s'estomper définitivement en un round. A la place se trouveront vivants et debout tous les personnages qui ont été absorbés et "stockés" par le *Gardien*.

Si l'on essaie de reboucher la fiole lorsque la fumée commence à sortir, le bouchon sautera alors immédiatement, même si une force de 18-100 % essaie de le maintenir.

Les personnages stockés sont ignorants les uns des autres et ne peuvent donc communiquer. Ils sont dans une sorte de stase temporelle.

% d'apparitions d'autres personnages que ceux du groupe :

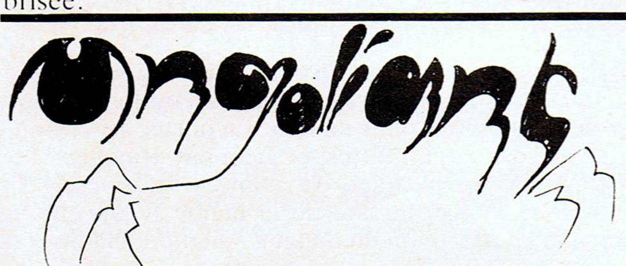
1-30 : aucun.
31-60 : 1.
61-80 : 2.
81-90 : 3.
91-97 : 4.
98-99 : 5.
0-0 : 1 d 4 + 5.

Classe des personnages apparaissant, en % :

1-26 : guerrier.
27-46 : voleur.
47-60 : moine.
61-71 : clerc.
72-80 : magicien.
81-00 : monstres (lancer 1 d 12)

1 : Bugbear
2 : Gnoll
3 : Gnome
4 : Goblin
5 : Hobgoblin
6 Imp
7 Kobold
8 Lizard Man
9 Orc
10 Troll
11 Troglodyte
12 Wight

Si le *Gardien* est tué, sans casser la fiole, tous les personnages stockés meurent avec lui, et ne sont donc plus récupérables, même si celle-ci est ensuite brisée.



Reine des Araignées

(Peter Cockburn)

Ungoliant fut la première de toutes les Araignées.

C'est un nuage démoniaque de noirceur et de malice adoptant la forme repoussante d'une araignée gigantesque. Entourée de son "anti-lumière" (équivalente à 5 sorts d'obscurité), elle est attirée vers les métaux précieux, les gemmes, les objets magiques... qu'elle dévore et qui lui font gagner 1 point de coup par 10 PO en valeur qu'ils possèdent.



Fréquence : très rare.
Nombre d'apparition : 1.
Classe d'armure : corps, — 6 ; yeux, — 4 ; abdomen, 6.
Mouvement : 350.
Dés de coup : 225 points de coup.
% dans repaire : 0.
Type de trésor : aucun, tous dévorés.
Nombre d'attaques : 5 (2 palpes, 2 pattes, 1 morsure).
Dommages par attaque : 1-12/1-12/2-24/2-24/3-36.
Attaques spéciales : voir ci-dessous.
Défenses spéciales : immunité contre psionics, arme + 3 pour la toucher.
Résistance à la magie : 80 %.
Intelligence : élevée.
Alignement : MC.
Taille : G (50 pieds).
Aptitude psionique : aucun.
Points d'expérience : 100 000.

Ses crocs puissants causent 3 d 12 de dommages et elle avalerait sa victime sur un jet de 20, la tuant instantanément. Ses palpes et ses pattes avant infligent respectivement 1 d 12 et 2 d 12 chacune.

Son corps entier est un poison de contact + 3 ; et 3 fois par jour, elle peut souffler un nuage gazeux de 30 pieds cubiques, causant la peur (*Fear*). Elle a 10 yeux qui fonctionnent comme ceux d'un Spectateur (*Beholder*), couvrant 90 pieds devant et au-dessus d'elle. Le 7e cependant envoie un "rayon d'agitation moléculaire" (voir discipline psionique).

L'un tirera au hasard sur un adversaire tous les deux rounds.

De ses 80 % de résistance à la magie, 50 % proviennent de son "anti-lumière". Si elle est sérieusement blessée ou enragée, elle se cabrera et n'attaquera qu'avec son souffle et six pattes ; mais ceci exposera l'une de ses faiblesses, son abdomen qui est AC6. Ses autres faiblesses concernent le feu et la lumière.

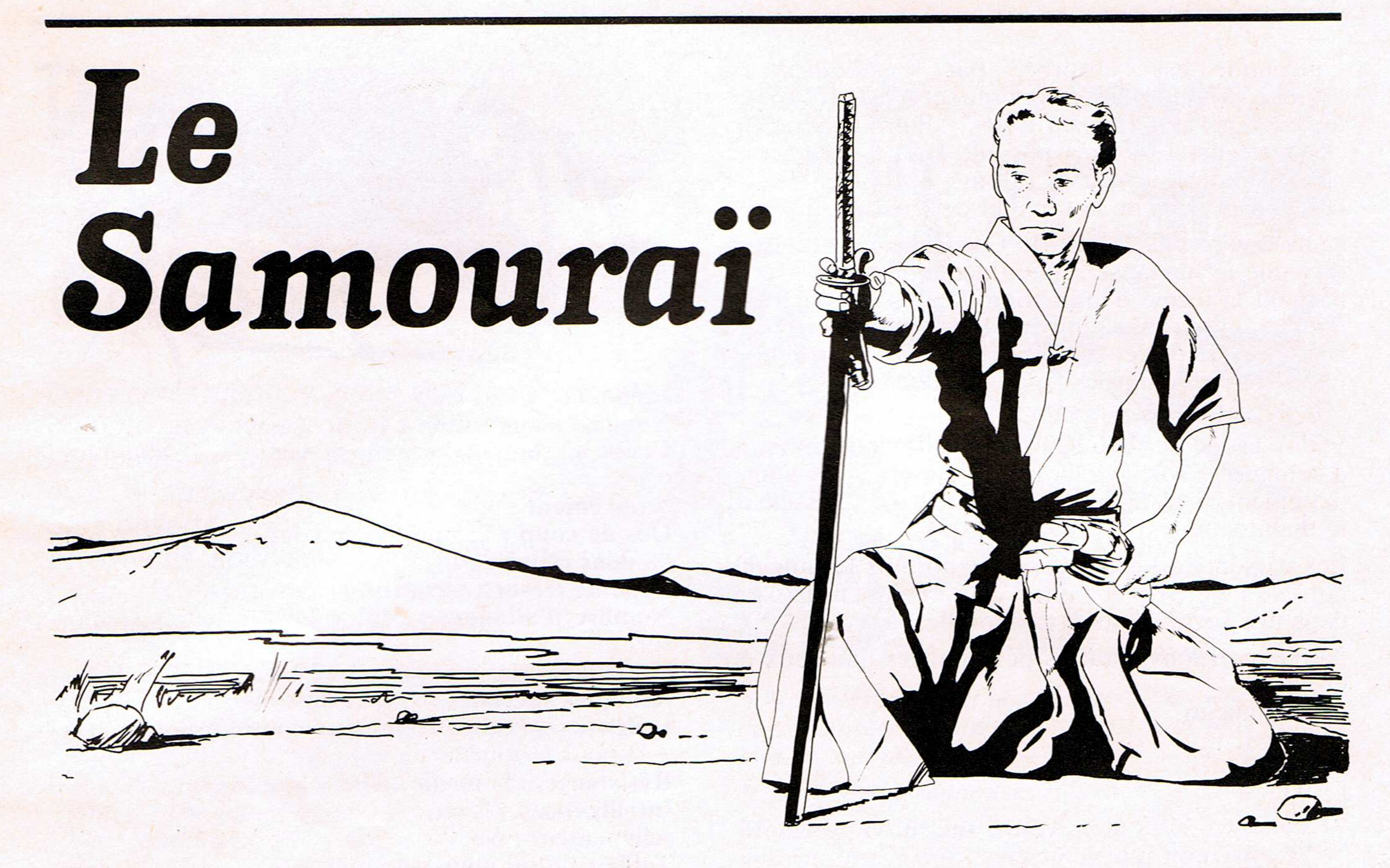
Si son "anti-lumière" est détruite (par cinq sorts de "lumière continue"), toute lumière magique additionnelle soit lui infligera 3 d 10 de dommages, soit détruira totalement l'œil qu'elle atteint.

Le feu causera un dommage double, mais elle ne craint pas le froid. Elle s'enfuira de situations par trop défavorables conjurant 3 à 30 Araignées Hors de Phase (*Phase-Spider*) pour couvrir sa fuite. Elle a un fouet entortillé à l'une de ses pattes qui deviendra un Fouet Flamboyant + 5 (+ 8 contre les bons) dans les mains d'une créature d'alignement MC, causant 6 d 6 de dommages ou 2 fois plus s'il est manié par une créature ayant 18/100 en force.

Traduit par
T. MARTIN

avec l'aimable autorisation de "WHITE DWARF"

Le Samouraï



Et revoici le Samouraï. Cette nouvelle mouture de ce personnage de légende a été supervisée et approuvée par Gary Gygax... soi-même !

DANS le premier numéro de *Casus Belli*, nous avons présenté une nouvelle classe de personnage : le Samouraï. Créé par nos soins, ce personnage se révéla mal conçu et inadapté au jeu par bien des égards. Pour remédier à cet inconvénient, nous avons remodelé ce personnage, dont vous trouverez les caractéristiques plus loin.

Le Samouraï n'a pas obligatoirement de très bonnes caractéristiques : force 12 ou plus ; sagesse au moins 15, constitution au moins 15, dextérité au moins 16. Son alignement doit être obligatoirement loyal avec une légère tendance au neutre.

Il ne peut y avoir au départ de Samouraï sans Seigneur, de qui il dépend d'ailleurs.

Un Samouraï ne peut être biclasse que dans un seul cas (moine-Samouraï) ou vice versa ; c'est la seule exception possible. Un Samouraï ne peut être qu'humain.

De plus, cette classe, par le code de l'honneur qui la régit, est soumise à nombreuses restrictions tant au niveau des objets magiques que des armes et protections qu'elle emploie. En effet, le Samouraï méprise la possession et les biens, ainsi que toutes forces non naturelles, dont il ne se servira pas de toutes façons : potion de force, haste, héroïsme ; comme de tous les objets magiques qui peuvent d'une manière ou d'une autre augmenter la force. De même, la magie et les armures (1) n'ont aucun effet sur sa classe d'armure qui dépend uniquement de sa rapidité et de son entraînement. La seule magie qu'il utilise est les anneaux, les talismans, et les petits objets, dont la liste restrictive sera donnée plus loin.

A main nue, un Samouraï combat comme un moine du même niveau ; mais sur la table des guerriers, il n'a cependant pas les facultés des moines, et il est quel que soit son niveau, limité au 4e dans ce cas particulier.

Il se déplace également à la même vitesse qu'un moine du même niveau à pied ; de même que précédemment, il ne progressera plus quand il aura atteint le 6e niveau.

Un Samouraï ne peut combattre qu'avec de lourds malus (− 5) s'il utilise des armes occidentales ou étrangères à sa race. Il est le seul guerrier capable, à cause de la forme de son arc, de tirer à l'arc long à cheval.

Un Samouraï obtient toujours un bonus de + 2 au toucher à l'arc, grâce à son entraînement. Tous ses bonus, dus à sa force, sont intégralement transmis tant au toucher qu'aux dégâts. Il les perdra s'il ne s'entraîne pas régulièrement (une heure par jour en aventure, trois heures au repos).

• *Détection du bien et du mal :* le Samouraï peut quand il se concentre repérer le bien ou le mal chez un personnage ou dans un lieu. La portée de ce pouvoir est de vingt mètres et ne peut traverser les portes. Le pourcentage de chances de détecter le bien et le mal progresse de la même façon que le pouvoir de détection du danger. Quand le Samouraï ne se concentre pas le pourcentage est réduit de 40 %.

• ***Danger*** *:* il peut détecter le danger. Il n'y a pas de portée réelle pour ce pouvoir. C'est une sensation qu'il peut ressentir à une distance maximale de 100 mètres. Il n'est pas nécessaire de se concenter.

(1) Autrement sans armure, de dos et surpris, il a une classe d'armure 10. Un Samouraï ne combat en armure, généralement, que lors d'une bataille ; dans ce cas, sa classe d'armure est de 2 quels que soient son niveau et la qualité de ses adversaires, et sa vitesse bloquée à celle d'un moine du second niveau.

Tableau récapitulatif

Niveau	Points d'expérience	Classe d'armure	Détections dangers	Bien/ Mal	Nombre d'attaques	Report
1	à 2.499	9	25 %	10 %	1/round	A
2	2.500 à 4.999	8	30 %	15 %	1/round	BC
3	5.000 à 9.999	7	35 %	20 %	1/round	D
4	10.000 à 21.999	6	40 %	25 %	5/4 round	E
5	22.000 à 39.999	5	45 %	30 %	5/4 round	F
6	40.000 à 94.999	4	50 %	35 %	5/4 round	GH
7	95.000 à 169.999	3	55 %	40 %	4/3 round	
8	170.000 à 299.999	2	60 %	45 %	4/3 round	
9	300.000 à 649.999	1	65 %	50 %	4/3 round	
10	650.000 à 999.999	0	70 %	55 %	3/2 round	
11	1.000.000 à 1.399.999	−1	75 %	60 %	3/2 round	
12	1.400.000 à 1.699.999	−2	80 %	65 %	3/2 round	
13	1.700.000 à 2.049.999	−3	85 %	70 %	2/round	I
14	2.050.000 à 2.499.999	−4	90 %	75 %	2/round	
15	2.050.000 à 2.499.999	−4	90 %	75 %	2/round	
15	2.450.000 à 2.999.999	−5	95 %	80 %	2/round	
16	3.000.000	−6			3/round	JK

xp au-dessus du 10e : 3 hp par niveau supplémentaire jusqu'à 15 et 500.000 points d'expérience par niveau supplémentaire.

A : possibilité de récupérer 1 hp par niveau, par heure de repos complet chaque jour.

B : le Kïaï: le Samouraï peut quand il est concentré et quand il combat, lancer le Kïaï afin de paralyser ses adversaires. Ceux-ci ont droit à un jet de protection contre la pétrification. Si ce jet est réussi, l'adversaire frappe à moins 2 de probabilité. Mais s'il est raté, l'adversaire ne frappe pas durant ce round.

Plus le Samouraï est d'un niveau élevé, et plus le jet de protection est affecté (− 1 pour chaque tranche de 3 niveaux atteinte par le Samouraï) au-dessus du niveau de l'adversaire.

Le Samouraï a 3 % de chances par round et par niveau de pouvoir lancer le Kïaï avec efficacité. Tirer à chaque round lorsque le Samouraï désire utiliser ce pouvoir.

C : + 1/2 hp par niveau au dommage quand il se sert d'une de ses armes traditionnelles dues a l'entraînement.

D : le Samouraï peut, quand il se concentre, amener sa force à 18 % avec tous les ajustements qui en découlent et ceci un round par heure et par niveau (utilisable en combat). Cependant, dans un tel état de concentration, le Samouraï est obligé de pousser son Kïaï.

E : possibilité d'éviter un missile s'il réussit son jet de protection contre la pétrification (faculté identique à celle du moine, sauf pour une attaque magique).

F : possibilité de masquer l'esprit à l'E.S.P. 15 % de base + 2 % par niveau supplémentaire.

G : résistance à la chaleur et au froid naturels et non magiques.

H : résistance à la faim ; 1 jour par niveau à partir du 9, cependant soustraire − 2 au toucher, cumulatifs par jour sans manger.

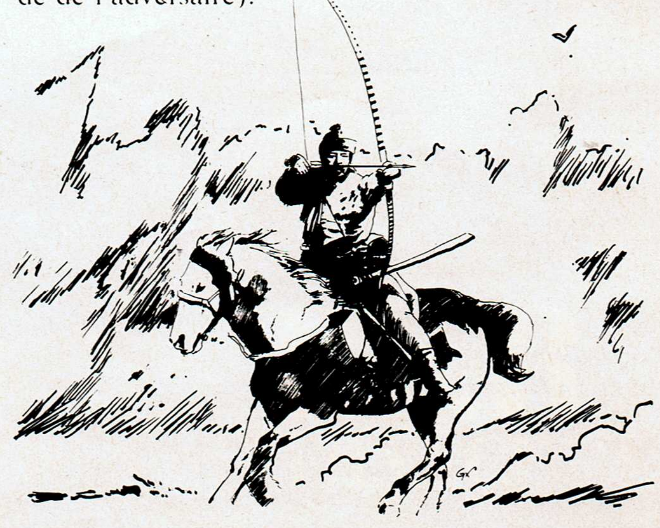
I : si un Kïaï réussit son effet, il a 0,5 % de chances, par niveau du Samouraï, de tuer net son adversaire ; sinon traiter les effets comme un Kïaï normal.

Il n'y a pas de *saving throws* contre cette faculté, si la victime ne possède pas dix niveaux ou dés de coup au-dessus, elle aura un jet de protection à − 7, contre le poison. La pénalité au jet de protection diminue d'un point par niveau de la victime au-dessus du dixième.

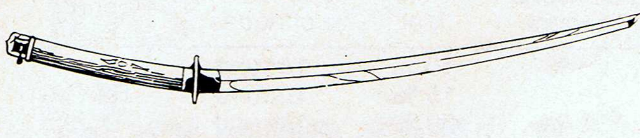
J : à partir du treizième niveau, l'épée du Samouraï, ou toute arme tranchante qu'il manie, réussit sur un jet naturel de 20 (retrancher − 1, par niveau supérieur au 13). Tranche un membre ou une partie du corps de son adversaire, partie à déterminer aléatoirement. Ex. : un Samouraï du 14 tranche, s'il fait 19 ou 20 au dé.

K : **au 16e niveau, le Samouraï possède la prescience des attaques de ses adversaires, traitée comme E.S.P. Cependant, il n'y a aucune possibilité de masquer ses intentions d'attaques, même avec un *mind bar* ; la seule exception étant réservée aux moines à partir du 11e et aux Samouraïs du même niveau que leur adversaire.**

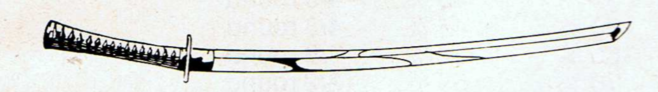
Auquel cas, hormis ces deux exceptions, cette faculté permet au Samouraï de frapper toujours en premier et d'abaisser sa classe d'armure de − 2 (au dé de l'adversaire).



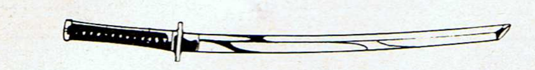
Les armes du Samouraï



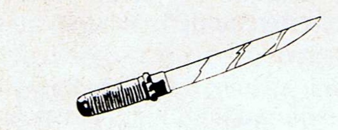
TACHI	M : 1-10	L : 3-6



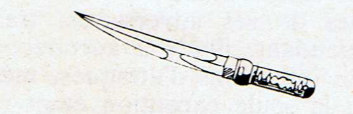
KATANA	M : 2-8	L : 3-6



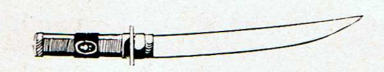
WAKIZASHI	M : 1-8	L : 1-12



HAMIDASHI	M : 1-4 (+ 1)	L : 1-4



AIKUCHI	M : 1-4	L : 1-4



TANTO	M : 1-6	L : 1-8

MUSHASHI

Les adversaires ne doivent pas vous toucher du doigt.

C'est le propre du vrai courage de vivre quand il faut vivre et de mourir seulement quand il faut mourir.

Un Samouraï a le droit de vie et de mort sur tout homme de classe inférieure. Au Japon, le Samouraï est la caste la plus élevée.

Un Ronin est un Samouraï sans emploi ou sans maître qui vit de l'enseignement de son art ou en louant ses services.

La tranparence intérieure est l'adéquation instantanée entre l'attaque et la défense.

Voir est plus important que de regarder, la règle est de voir sans voir, de percevoir sans fixer l'attention, de pressentir et non de parer ou de répondre à une attaque, ce sont les yeux intérieurs qui voient.

LA VOIE ROYALE POUR LES JAPONAIS EST CELLE DU SABRE ET DE L'ARC

Le sabre est la richesse, le patrimoine familial ; il se charge de la vie de son possesseur, il est l'âme du Samouraï.

Le sabre est l'objet le plus précieux du Samouraï et il est manié avec le plus grand respect et possède une âme propre.

•

Deux des plus célèbres types de sabres étaient le Masamune *et* Murasama.

Masamune : *lame qui devient le produit achevé de la puissance mentale et spirituelle de son créateur.*

Murasama : *extrêmement tranchants ces sabres sont maléfiques et assoiffés de sang.*

Pour reconnaître ces deux types de sabres, les uns des autres, les tremper dans un cours d'eau, les feuilles mortes évitent le Masamune, *mais se jettent sur le* Murasama *en se faisant couper en deux.*

•

L'affront fait au sabre, est un affront fait au Samouraï.

•

On doit toujours viser plus loin que la cible, on doit viser très loin, c'est notre vie. Tout notre esprit qui part dans la flèche et lorsque l'on a tiré ce n'est jamais fini. Une flèche, une vie.

Un tir, une vie : le rythme unique qui engage l'être tout entier.

Maître Awa.

Le Samouraï possède toujours + 1 aux jets de protection, et + 2 naturel contre la magie et les attaques mentales, ces bonus sont cumulables avec les bonus de sagesse ou autres.

La classe d'armure limitée du Samouraï est bien évidemment de − 10.

Un Samouraï ne peut pas avoir les psionics, et est insensible aux formes de domination psionique quelles qu'elles soient.

En outre, il possède des facultés de voleur, qu'il utilise au même niveau que le dernier pour se cacher dans l'ombre et se mouvoir silencieusement. □

François Marcela-Froideval.

Oserez vous ouvrir les portes de l'Aventure?..



Echelles pour D&D



Si, pour les habitués de *D. & D.*, les mesures anglo-saxonnes ne posent plus de problèmes, il n'en va pas de même pour le joueur débutant, surtout lorsque celui-ci joue un magicien ; il se trouve alors confronté à des portées ou des surfaces d'actions d'un sort exprimées en pieds carrés par segments. Voici donc un petit « digest » des échelles de temps et de distances avec leur correspondance en système métrique.

1. Temps

1 turn (1 tour) = 10 min.
1 mêlée round ou 1 round = 1 min. (utilisé en combat).
1 segment = 6 s. (utilisé pour l'initiative, les sorts...).
Il est conseillé au D.M. de suivre rigoureusement le déroulement d'une bataille round par round, les joueurs ayant une tendance naturelle à jouer plus souvent qu'à leur tour, ou à se battre aux quatre coins d'une immense pièce sans consommer la moindre seconde pour se déplacer.

Il est à noter qu'on lance en principe les dés une fois par round, c'est-à-dire par minute, ce qui peut paraître à certains bien long pour donner un coup d'épée. Dans les faits, ceci correspond à une série d'attaques et de feintes dont on ne prend que le résultat global.

2. Distances

Le rapport des unités anglo-saxonnes, 1 yard = 3 pieds, permet une subtilité déroutante pour le joueur habitué au système métrique. En effet, un même chiffre, 1", va indiquer 10 pieds si l'on est en intérieur, et 10 yards, soit trois fois plus, si l'on est en terrain découvert.

Il est logique, en effet, que le fait de tirer à l'arc dans un couloir interdise une portée aussi grande qu'un tir effectué au dehors. Logique également, que gravir des escaliers ou serpenter dans des couloirs se fasse moins aisément que parcourir une route ou un terrain dégagé.

Logique, mais malaisé à manipuler. Les tables et échelles qui suivent devraient vous aider à vous y retrouver avec plus de facilité.

Nota : ces deux apostrophes " symbolisent, en anglais courant, le « pouce » (inch), l'apostrophe solitaire ' correspondant elle, au pied (foot, feet au pluriel).

• *Longueurs :*
1 pied (foot) = 0,3 m ;
1 yard = 3 pieds = 0,9 m ;
1 m = 1,11 yard = 3,33 pieds ;
en extérieur 1" = 10 yards = 9 m ;
en intérieur 1" = 10 pieds = 3 m.

Attention, la portée des sorts reste toujours exprimée en dizaine de pieds (1" = 10 pieds) tant en intérieur qu'en extérieur.

• *Surfaces :*
1 pied carré = 0,99 m^2 ;
1 yard carré = 0,81 m^2 ;
1 m^2 = 9 pieds carrés (square feet) ; 1 m^2 = 1,11 yard carré.

• *Volumes :*
1 pied cubique = 0,027 m^3 ;
1 m^3 = 27 pieds cubiques ;
1 yard cubique = 0,729 m^3 ;
1 m^3 = 1,37 yard cubique.

Les distances indépendantes du lieu, comme par exemple la portée lumineuse d'une torche, sont exprimées directement en pieds, et sont donc à multiplier par 0,3 pour avoir la correspondance en mètres.

en intérieur :

"	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
mètres	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27

en extérieur :

"	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
mètres		9	18	27	36	45	54	63	72	81

Les informations concernant tous ces détails sont extraites du *Player Handbook*, p. 39 et 102, et du *D.M. Guide*, p. 37. □

Didier Guiserix.

"TIN SOLDIER SHOP" "SIMULATION GAMES"

KOKKELBEEKSTR 181 2700 ST NIKLAAS BELGIQUE-TEL 031 77 01 12
ouvert : Mercredi à Vendredi de 14 à 18 H
Samedi de 10 à 12.30H & de 13.30H à 17.30H

101 CHEE DE WAVRE 1050 BRUXELLES BELGIQUE TEL 02.512.00.96
ouvert : Lundi à Vendredi de 11.30H à 18.30H
Samedi de 10 à 18H

DANS NOS DEUX MAGASINS, VOUS TROUVEREZ LE PLUS GRAND ARSENAL DE JEUX DE SIMULATIONS : 250 000 FIGURINES 25MM ET 15MM, 10 000 CHARS 1/300 ET 1/200, 2000 NAVIRES 1/3000, DES CENTAINES DE JEUX EN BOITES ET JEUX DE ROLES, MICRO-ORDINATEURS APPLE II ET VIDEO-GENIE (AVEC PROGRAMMES & JEUX), JEUX D'ECHECS ELECTRONIQUES, SYSTEME VIDEO ATARI ET JEUX-CASSETES ETC; CES PRODUITS ATTENDENT VOTRE LETTRE OU VOTRE VISITE.

CONDITIONS DE LIVRAISON : PRIX SELON NOS ANNONCES OU CATALOGUES, SUPPLEMENT 10% POUR ENVOI PAR LA POSTE, REGLEMENT A LA COMMANDE PAR EUROCHEQUE, PAR LA POSTE, OU PAR VIREMENT SUR NOTRE COMPTE 783-5130964-02 CHEZ B.A.C. CENTRALE DEPOSITOKAS-ST NIKLAAS. COMMANDES POUR ENVOI PAR LA POSTE UNIQUEMENT ADRESSER A TIN SOLDIER-COMPUTER MAIL ORDER-KOKKELBEEKSTR 181 2700 ST NIKLAAS BELGIQUE SVP.

CATALOGUES ET LISTES	FB	FF
MINIATURE FIGURINES figurines 25 & 15mm,.....	195	28
CITADEL-RAL PARTHA....... (figurines pour D&D)	80	11
LISTE DE PRIX JEUX EN BOITES HISTORIQUES.......	30	4
LISTE DE PRIX JEUX DE ROLES(D&D etc)..........	30	4
LISTE DE PRIX CHARS & NAVIRES 1/300-1/3000.....	30	4
LISTE DE PRIX LIVRES & REGLEMENTS..............	30	4
LISTE DE PRIX JEUX ELECTRONIQUES & ORDINATEURS..	30	4

les prix des listes comprennent le port !

NOUS AVONS LE PLAISIR DE VOUS OFFRIR NOS REGLEMENTS EN FRANCAIS POUR JEUX EN MINIATURE ; VOILA NOS 2 PREMIERES PRODUCTIONS :

REGLEMENT POUR FIGURINES 25 & 15MM "ANTIQUITE ET MOYEN AGE" TRADUCTION AUTORISEE DU REGLEMENT W.R.G....................	300	43
REGLEMENT POUR FIGURINES 25 ET 15 MM "L'ART DE LA GUERRE SOUS NAPOLEON"....	300	43

AUTRES REGLEMENTS,VERSION ORIGINALE:

W.R.G.		
RENAISSANCE(1420-1700)...	250	36
ARMOUR & INFANTRY (1925-1950).............	200	29
ARMOUR & INFANTRY (1950-1985).............	230	33
ARMY LISTS RENAISSANCE...	140	20
ANCIENT ARMY LISTS.......	270	39
ARMY LISTS POUR WRG MOYEN AGE................	120	16
NEWBURY RULES		
DIEKPLUS(combat navale antique).................	220	32
18'TH CENTURY WARFARE....	220	32
CAMBRAI TO SINAI.........	250	36
WARFARE IN THE ANCIENT WORLD....................	250	36
COLONIAL WARFARE.........	220	32
AIR COMBAT 39-45.........	220	32
RENAISSANCE..............	250	36
MEDIEVAL WARFARE.........	250	36
NAPOLEON ARMY LISTS......	140	20
MEDIEVAL ARMY LISTS......	180	26

UNE SELECTION DE DES SPECIAUX		
DES POLYGONALES D&D.....	175	25
DES DE %................	65	10
DES DE MOYENNE..........	65	10

PUBLICATIONS W R G - GUIDES D'UNIFORMES POUR LE JOUEUR EN MINIATURE :

ARMIES & ENEMIES OF ANCIENT EGYPT AND ASSYRIA.......	420	60
ARMIES & ENEMIES OF IMPERIAL ROME...........	749	107
ARMIES & ENEMIES OF THE GREEK & PERSIAN WARS....	420	60
ARMIES OF THE DARK AGES	659	94
ARMIES OF FEUDAL EUROPE	505	72
ARMIES OF THE CRUSADES	505	72
WARGAMES CAMPAIGNS	300	43

UNE SELECTION DE JEUX SUR CARTES SPI & AVALON HILL (en boites)

(F)=traduit en français	FB	FF
NAPOLEONS LAST BATTLES..	1115	159
AUSTERLITZ.............	690	99
NAPOLEONS ART OF WAR....	995	142
NEY VS WELLINGTON.......	995	142
NAPOLEON IN ITALY.......	1745	249
NAPOLEON AT LEIPZIG.....	1370	196
WATERLOO (F)...........	995	142
NAPOLEON (F)...........	1100	157
ARDENNES QUAD..........	1495	214
ARMY GROUP SOUTH QUAD...	1745	249
BATTLE FOR CASSINO......	995	142
BATTLE FOR KURSK........	1495	214
BATTLE OF STALIGRAD.....	1188	170
KHARKOV................	995	142
LENINGRAD..............	690	99
PARATROOP..............	870	124
CAMPAIGN FOR N AFRICA...	3245	464
DESERT WAR.............	995	142
DESCENT ON CRETE........	1370	196
DRIVE ON STALINGRAD.....	1370	196
AFRIKA KORPS (F)........	995	142
BATTLE OF THE BULGE.(F).	995	142
RUSSIAN CAMPAIGN.(F)....	995	142
THE LONGEST DAY.(F).....	4950	707
SQUAD LEADER.(F)........	1250	179
CROSS OF IRON.(F).......	1100	157
CRESCENDO OF DOOM.......	1250	179
AIR WAR 1980...........	1745	249
BERLIN 85..............	870	124
HOF GAP................	870	124
MECH WAR TWO...........	2560	366
NATO DIVISION COMMANDER.	2795	399
NEXT WAR...............	3365	481
OBJECTIVE MOSCOU........	2060	294
WORL WAR 3.............	870	124
TASK FORCE.............	1370	196
TIME TRIPPER...........	690	99
SWORDS AND STARS........	870	124
SWORDS AND SORCERY......	1495	189
BARBARIAN KINGS.........	690	99
FREEDOM IN THE GALAXY...	1495	214
MAGIC REALM............	1100	157
DUNE...................	1250	179
WIZARDS QUEST..........	1250	179
AMOEBA WARS............	1100	157

IMPORTANT : LES JEUX CI-DESSUS SONT EN VEDETTE : EN CAS DE COMMANDE AVANT LE 1.02.82, ILS VOUS SERONT LIVRES SANS SUPPLEMENT DE PORT ! (voir conditions d'envoi)

UNE SELECTION DE NOS LIVRES EN ANGLAIS POUR LE WARGAME :	FB	FF
BATTLES WITH MODEL TANKS	383	55
PSL GUIDE TO WARGAMING..	536	77
SEA BATTLES IN MINIATURE	626	89
BATTLENOTES FOR W.GAMERS	446	64
WARGAMERS GUIDE TO THE CRUSADES...............	675	96
ALEXANDER THE GREAT'S CAMPAIGNS..............	675	96
NAVAL WARGAMES..........	355	51
WARGAME TACTICS.........	536	77
WITH PIKE & MUSKET......	446	64
PRACTICAL WARGAMING.....	342	49
NAPOLEONIC WARGAMING....	383	55
SEA BATTLE GAMES........	135	19
DOWN IN THE DUNGEON.....	445	64
FANTASY WARGAMING.......	895	128

AVALON HILL

DUNGEONS & DRAGONS

UNE SELECTION DE NOTRE GAMME "DONJONS ET DRAGONS"

	FB	FF
BOITE DE BASE D&D........	1085	155
LE GUIDE DU MAITRE DU DONJON (version orig)....	995	143
LE LIVRET DES JOUEURS....	850	123
LE MANUEL DES MONSTRES...	850	121
LE MANUEL DES DIEUX......	850	121
LE FIEND FOLIO..........	850	121
D&D EXPERT SET..........	1085	155

Donjons & Dragons :le jeu de role le plus complet en Anglais !

LES MODULES :		
G1 STEADING OF THE HILL GIANT CHIEF............	330	47
G2 GLACIAL RIFT/FROST GIANT.................	330	47
G3 HALL OF THE FIRE GIANT KING..................	330	47
D1 DESCENT TO THE DEPTHS OF THE EARTH...........	330	47
D2 SHRINE OF THE KUO TAO	330	47
D3 VAULT OF THE DRAW....	390	56
S1 TOMB OF HORROR.......	390	56
S2 WHITE PLUME MOUNTAIN.	330	47
S3 EXPEDITION TO THE BARRIER PEAK...........	653	94
B1 IN SEARCH OF THE UNKNOW	390	56
B2 THE KEEP ON THE BORDER LANDS.................	467	66
T1 THE VILLAGE OF HOMLET	390	56
C1 HIDDEN SHRINE OF TAMOACHAN..............	521	75
C2 GHOST TOWER OF INVER NESS...................	390	56
Q1 QUEEN OF THE DEMON WEB PITS..............	521	75
A1 SLAVE PITS OF THE UNDERCITY..............	390	56
A2 SECRET OF THE SLAVER'S STOCKADE..............	462	66
X1 ISLE OF DREAD........	462	66
THE WORLD OF GREYHAWK...	858	123

N O U V E A U : importation directe des Etats Unis : le magazine le plus professionel du "wargame"

THE COURIER à 125 17

Essayez le dernier numéro à ce prix - frais de port à nos charges

ENTRZ DANS NOTRE ORDINATEUR ET SOYEZ TOUJOURS LE PREMIER A RECEVOIR LES DERNIERES NOUVELLES SUR LES WARGAMES !

abonnez-vous sur notre FLASH !, publication mensuelle qui vous donne les descriptions detaillées et les prix de tous les nouveautés qui entrent dans nos magasins: vous serez le premier servi.

abonnement "FLASH !", 12 numéros FB 200 - FF 25

DUNGEONS & DRAGONS

ESCAPE FROM ASTIGARS LAIR	150	21
RUINS BOOK 1	299	43
VILLAGE BOOK 1	192	28

TRAVELLER

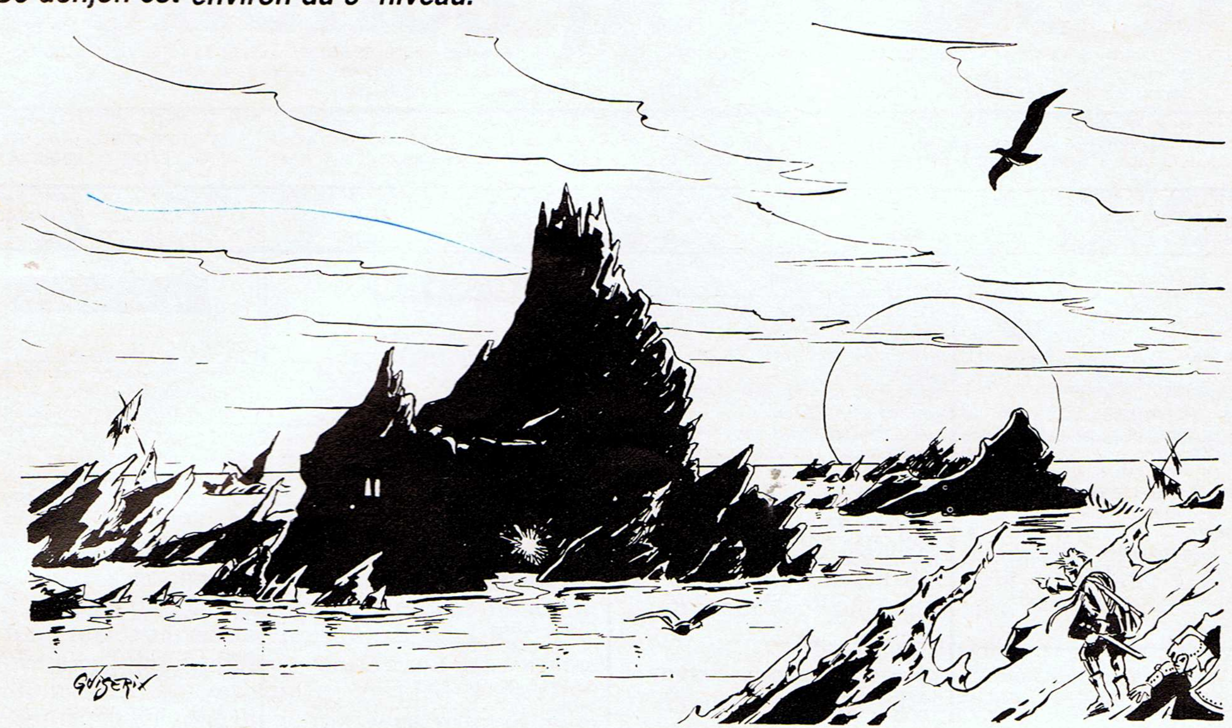
D&D est le jeu de role fantastique : TRAVELLER est le jeu de role science-fiction : creez donc votre propre univers !

	FB	FF
TRAVELLER SET DE BASE	785	112
BK1 MERCENARY........	295	42
BK2 HIGH GUARD.......	295	42
SUP1 1001 CHARACTERS.	195	28
SUP2 ANIMAL ENCOUNT	195	28
SUP3 SPINWARD MARCHES	195	28
SUP4 CITIZENS........	195	28
SUP6 PATRONS.........	195	28
SUP7 TRADERS/GUNBOATS	195	28
SUP9 FIGHTING SHIPS..	195	28
ADV1 THE KINUNIR.....	250	36
ADV2 RESEARCH STATION GAMMA...............	250	36
ADV3 TWILIGHT PEAKS..	250	36
ADV4 LEVIATHAN.......	250	36
ADV5 TRILLION CREDIT SQUADRON............	250	36
DOUBLE ADV1 SHADOWS ANNIC NOVA...........	250	36
DOUBLE ADV2 BRIGHT FACE MITHRIL.............	250	36
DOUBLE ADV 3 ARGON DEATH STATION........	250	36

DUNGEONS & DRAGONS

CITY STATE OF THE WORLD EMPEROR........	895	128
CITY STATE OF THE INVINCIBLE OVERLORD..	650	93
WILDERLANDS OF HIGH FANTASY.............	650	93
WILDERLANDS OF FANTASTIC REACHES..........	650	93
FANTASTIC WILDERLANDS BEYONDE.............	650	93
WILDERLANDS OF THE MAGIC REALM..........	650	93
FIRST FANTASY CAMPAIGN	650	93
CAVERNS OF THRACIA....	450	64
VERBOSH..............	450	64
FURIOSO..............	450	64
INFERNO..............	395	56
TEGEL MANOR..........	395	56
DARK TOWER...........	395	56
SPIES OF LIGHTELF.....	350	50
MINES OF CUSTALCON....	295	42
BOOK OF TREASUREMAPS 1	295	42
BOOK OF TRESURE MAPS 2	299	43
THE MALTESE CLUE......	295	42
TREASURE VAULTS OF LINDORAN.............	299	43
PORTALS OF TORSH......	299	43
SKULLS & SCRAPFAGGOT GREEN...............	295	42
MODRON...............	250	36
SURVIVAL OF THE FITTEST	250	36
GENCON IX DUNGEONS.....	235	34
OPERATION OGRE.........	225	32
THIEVES OF BADABASKOR..	199	28
CITADEL OF FIRE........	199	28
FRONTIER FORTS OF KELNORE...............	199	28
UNDER THE STORMGIANT'S CASTLE................	199	28
SWORD OF HOPE..........	199	28
TOWER OF ILLUSION......	199	28
TEMPLE OF RA...........	150	21
THE DRAGON CROWN.......	125	18

Il est recommandé au D.M. de lire soigneusement tout le module avant de le faire jouer. Pour jouer munissez-vous de dés à 4 faces, à 6 faces, à 8 faces, à 12 faces et du **Player Handbook**, *du* **Monster Manual**, *et du* **Dungeon Master Guide** *de T.S.R.*
Ce donjon est environ du 3[e] niveau.



Le Roc Des Vautours

Ce module s'adresse plus particulièrement à ceux qui, après avoir joué à D. & D. avec la boîte de base ou en apprenant "sur le tas", ont atteint l'étape suivante, c'est-à-dire l'achat des livres de règles avancées. La moisson d'informations que l'on peut y trouver décontenance au premier abord, et il est conseillé au départ d'avoir sous la main un petit dictionnaire d'anglais !

En fait, on s'habitue très vite à feuilleter ces règles pour peu que l'on joue régulièrement, et il est toujours possible de photocopier certaines tables complexes à retenir ou les sorts que l'on découvre. (Les débutants, joueurs comme D.M. omettent souvent de tenir compte du temps dans les sorts, ainsi que des composants matériels parfois nécessaires). Vous trouverez donc régulièrement dans ce module des renvois aux règles destinés à vous habituer à compulser vos riches grimoires : PH pour Player Handbook, *D.M. pour* Dungeon Master Guide, *M.M. pour* Monster Manual, *suivi du numéro de page.*

Dans chaque aventure que nous vous proposons, une part des "extérieurs" est laissée à l'appréciation du D.M. Elle permet de faire la liaison entre ce module et vos "donjons" précédents... où et comment sont restés les joueurs. Dans le cas présent, vous pouvez commencer directement au moment du "naufrage" ; ou bien si vous en avez le loisir, bâtir le port de départ et ses alentours (D.M. p. 47 et 191) afin que vos aventuriers "s'échauffent" contre quelque petit monstre égaré, et aient la possibilité de récolter renseignements ou objets utiles pour leur équipée.

*
* *

C'est sous un climat tropical, et au bord d'une mer chaude que vos aventuriers se retrouvent. Une petite ville de marchands, avec son port étrangement peu fréquenté et déserté.

Vous pouvez lire aux joueurs cette introduction :

"Vous êtes engagés par des armateurs locaux pour tenter de résoudre la disparition de nombreux vaisseaux, dont on ne retrouve jamais plus la trace. Ces armateurs mettent à votre disposition un bateau avec son équipage chargé de mettre le cap sur la zone des disparitions. La région est riche en îles et récifs, et la nuit, les marins se guident grâce aux phares.

La première nuit se passe sans encombre, mais la seconde, alors que le bateau se guide sur un phare, il s'écrase contre les récifs.

Les marins, moins résistants, périssent tous, tandis que vous vous retrouvez chacun sur des rochers avec 1 à 3 HP en moins (tirer pour chaque joueur les dégâts du naufrage). Dans la nuit une embarcation vient piller le

navire et achever les éventuels survivants. Vous êtes trop commotionnés pour agir et au matin vous vous retrouvez sur un archipel de brisants et de récifs".

Lorsque les aventuriers montent sur le récif où ils ont échoué, ils peuvent faire les observations suivantes :

— un collier de rochers entoure deux îles : une île large et assez basse, l'autre plus étroite dressant vers le ciel un index de rocs déchiquetés et noirs. Il est visiblement impossible de les atteindre à pied sec ;

— par endroit on voit dériver des débris d'épaves au milieu de l'écume.

Si les aventuriers se déplacent de jour, à découvert, et en vue de gravir le plus haut sommet de la plus haute des îles, ils ont 90 % de chances d'être repérés par un guetteur. De nuit, et à moins de 50 m de l'île habitée, ils ont 50 % de chances d'être repérés, s'ils font beaucoup de bruit (craquement de radeau, choc métallique).

1. Un passage secret est dissimulé dans le roc, juste au-dessus du niveau de l'eau. On y accède en escaladant quelques rochers. Ce passage, une fois détecté et ouvert, donne sur une galerie étroite et coudée. Contre un mur, une petite barque pouvant contenir trois personnes, est accrochée. Derrière cette barque, un coin d'ombre dans la pierre dissimule le mécanisme d'amorçage de la trappe de la salle 2. Pas d'éclairage.

2. Une pièce assez grande, toujours sans éclairage. Au fond, on peut distinguer une porte et des sacs avachis de chaque côté de celle-ci. Ces sacs ne contiennent que des pierres.

Lorsqu'un aventurier sera parvenu vers le milieu de la pièce, toute la première moitié de celle-ci basculera brutalement, projetant toute personne s'y trouvant dans une fosse remplie d'eau (voir *swimming* D.M. p. 55). La fosse communique par d'étroites grilles avec la mer. Trois requins accueilleront ces visiteurs.

Pour les combattre, les joueurs flottant encore à la surface se battront à − 2 aux armes, tels que masse, marteau, à − 2 également à la dague, − 3 à l'épée courte, − 5 à l'épée longue, et − 8 à celui qui aurait "l'humour" de se battre à la bastarde !



3. Une salle de dimensions imposantes sur laquelle donnent de nombreuses portes. Le sol est recouvert de carreaux de marbre. Sur les murs, en divers endroits, sont accrochés des cartes maritimes, des peaux d'animaux, un pavillon à tête de mort. La salle est brillamment éclairée par un assortiment de lanternes prises sur divers bateaux. Au lendemain d'un naufrage, le butin pris sur le navire s'entasse dans cette pièce, surveillée par deux des gardes de la *salle 14* qui donneront l'alerte, au cas où...

On trouve dans cette pièce trois grandes tables près d'une cheminée où se fait la cuisine.

Dans un angle, un passage secret est dissimulé sous une peau. Le mécanisme s'actionne entre deux pierres disjointes. Près du *couloir 2*, un râtelier d'armes avec un arc et deux dagues. Des meurtrières donnent sur l'extérieur au sud.

4 à 7. De petites pièces dont le fond est la roche de l'île. C'est là que sont stockées les vivres (viande boucanée, blé, poisson séché...)

8. Un couloir spacieux, percé de meurtrières au sud. Au fond, une porte. Des tapis, qui furent luxueux, ornent le mur nord. En pressant sur un motif précis d'un tapis, on découvre un passage secret menant à *11*.

Notons que le passage se referme brutalement, deux segments (douze secondes) dès qu'on arrête de presser sur le mécanisme.

Un énorme volant de bois sort du mur sud. Il permet de bander le ressort de *9*. Un levier déclenche le départ de cette arme.



9. Une cavité sous-marine, juste sous la surface, cache un redoutable piège. Une arbalète géante projette en avant au travers de l'étroit chenal une gigantesque flèche d'acier qui va, en vrillant, perforer la coque de tout bateau présent sur sa trajectoire.

Notons que ce chenal est le seul itinéraire permettant de circuler du quai d'embarquement souterrain *(11)* jusqu'en mer libre et réciproquement.

Le navire "épinglé" restera empalé tant que la flèche n'aura pas été réarmée, puis coulera dans une fosse profonde et insondable.

10. Une pièce à peu près carrée, percée de meurtrières, permettant une large surveillance sur cette extrémité de l'île. Sur un mur, un râtelier d'armes contenant, outre quelques épées bastardes, des arcs longs et des arbalètes ainsi qu'un assortiment de flèches empoisonnées, incendiaires, ou tout "bêtement" normales.

Une échelle disparaît par une trappe dans le plafond (vers *27*). La pièce n'est éclairée que par la lumière du jour.

11. Une caverne portuaire : une large grotte abrite le bateau des naufrageurs, un petit deux-mâts rapide. Un quai permet de circuler jusqu'à une barque ; une passerelle est posée entre le quai et le bateau. Un mécanisme mêlé au relief des rochers commande l'ouverture du passage secret qui se referme brutalement. Deux segments après qu'on ait lâché cette commande, tout ce qui se trouve dans le passage est écrasé. Le bateau et la grotte sont vides. On ne peut pas passer à pied sec de cette grotte à l'extérieur.

12. Un couloir avec trois portes. Au fond, un escalier taillé dans le roc disparaît vers le haut. Pas de lumière.

SHTOORGHN
(Chef des Pirates)

Classe d'armure (AC) : 2 (armure de plaque)
Mouvement : 12"
Dés de vie (HD) : 5 (5e niveau)
Points de vie (HP) : 37
Nombre d'attaques : 1
Alignement : Neutral Evil
Caractéristiques :
For. : 13 ; Int. : 10 ; Sag. : 4 ; Const. : 10 ; Dext. : 12 ; Char. : 18 ; Beaut. : 10.

Il se bat à la hache, mais également à la bastarde, la lance et l'arc. Un gant de cuir masque sa main gauche manquante. Une prothèse la remplace, pouvant projeter 2 dards empoisonnés dont le choc cause de 1 à 3 H de dégâts + poison, et contenant également une lame de 1 à 6 de dégât.

REQUINS (*Shark*, M.M. p. 87)

Classe d'armure (AC) : 6
Mouvement : 24"
Dés de vie (HD) : 3
Points de vie (HP) : 21
Nombre d'attaques : 1 (dégâts : de 2 à 8)
Intelligence : animale
Résistance à la magie : 0
Taille : M (medium)

COBRA CRACHEUR (*Snake, spitting*, M.M. p. 89)

Classe d'armure (AC) : 5
Mouvement : 12"
Dés de vie (HD) : 4 + 2
Points de vie (HP) : 19
Nombre d'attaques : 1 (morsure 1 à 3) + poison
Intelligence : animale
Résistance à la magie : normale
Taille : M (medium)

NEUF GARDE-MARINS :
[2, type asiatique (A) ; 3, type demi-orc (O) ; 4 type européen (E)]

Classe d'armure (AC) : 3 (en cotte de maille, avec bouclier)
Mouvement : 12"
Dés de vie (HD) : 2 (2e niveau)
Points de vie (HP) : 10 (A), 9 (A), 10 (O), 7 (O), 7 (O), 9 (E), 9 (E), 7 (E), 5 (E)
Nombre d'attaques : 1
Alignement : Lawful Evil

Ils se battent surtout au sabre, mais aussi à la dague et à l'arc.

PHEERN (clerc)

Classe d'armure (AC) : 2 (avec sa robe AC 2)
Mouvement : 12"
Dés de vie (HD) : 3 (3e niveau)
Points de vie (HP) : 20
Nombre d'attaques : 1
Alignement : Chaotic Evil
Caractéristiques :
For. : 11 ; Int. : 11 ; Sag. : 16 ; Const. : 11 ; Dext. : 7 ; Char. : 14 ; Beaut. : 11.
Sorts :
1er niveau :
2 "Command"
1 "Cure light wounds"
2e niveau :
1 Spiritual Hammer
1 hold person
1 silence.

Ce clerc est vêtu d'une robe sombre. Il s'agit d'une robe d'A.C. 2. Il se bat avec son marteau + 2 ou avec sa masse + 1 en argent.

PHVARTHAART
(magicien)

Classe d'armure : 6 (avec son anneau + 1)
Mouvement : 12"
Dés de vie (HD) : 3 (3e niveau)
Points de vie (HP) : 10
Nombre d'attaques : 1
Alignement : Neutral Evil
Caractéristiques :
For. : 7 ; Int. : 15 ; Sag. : 10 ; Const. : 10 ; Dext. : 17 ; Char. : 13 ; Beaut. : 11.
Sorts :
En-tête : "Sleep", "Magic Missile", "Stinking Cloud".

Dans son *"Spell Book"* :
1er niveau :
Burning Hands
Magic Missile
Shield
Sleep
Read Magic
Identify
Push
Spider Climb
Unseem Servant

2e niveau :
Stinking Cloud
Darkness
Invisibility
Strěngh
Wizard Lock
Web
Knock.

Il porte une robe de soie et d'or d'une valeur de 500 GP. Au doigt, il a un anneau + 1. Son arme est la dague.

HELLHAINE
(Chef des Gardes)

Classe d'armure (AC) : 2 (avec son anneau + 2) (et son bouclier + 1)
Mouvement : 12"
Dés de vie (HD) : 4 (4e niveau)
Points de vie (HP) : 30
Nombre d'attaques : 1
Alignement : NE (Neutral Evil)
Caractéristiques :
For. : 18 ; Int. : 13 ; Sag. : 15 ; Const. : 11 ; Dext. : 13 ; Char. : 17 ; Beaut. : 14.

La chef des gardes, borgne, est habillée d'une robe de métal. Elle possède un anneau + 2 et un bouclier + 1. Elle peut combattre à la "bastarde", la dague ou au dard (qu'elle emploie en général garni de poison), ainsi qu'à l'arc. Les gardes lui sont totalement dévoués.

MARINS GUERRIERS NUBIENS

Classe d'armure (AC) : 3 (en cotte de maille et bouclier)
Mouvement : 12"
Dés de vie (HD) : 2 (2e niveau)
Points de vie (HP) : 10 chacun
Nombre d'attaques : 1
Alignement : Lawful Evil

Combattent à la hache, mais surtout à la *"Morning Star"*. Ils obéissent, en principe, au chef des pirates, mais en cas de litige leur loyauté est acquise à la Prêtresse Flhayne.

FLHAYNE (prêtresse)

Classe d'armure (AC) : 3 (avec sa robe AC 3 et son anneau + 1)
Mouvement : 12"
Dés de vie (HD) : 1 (1er niveau)
Points de vie (HP) : 5
Nombre d'attaques : 1
Alignement : Chaotic Evil
Caractéristiques :
For. : 17 ; Int. : 15 ; Sag. : 10 ; Const. : 7 ; Dext. : 13 ; Char. : 7 ; Beaut. : 18.

Elle est vêtue d'une robe d'A.C. 3. Au doigt, au milieu des bagues de diverses valeurs ; elle porte un anneau + 1. Elle combat avec un marteau + 1.

13. Une chambre. Celle d'un étrange couple, Phvarthaar, magiste, et Hellhaine, sa compagne borgne, guerrière et chef des gardes. On y accède par une antichambre qui semble immense, car elle est entièrement tapissée de miroirs. Des lampes à huile d'or pendent au plafond, créant un ciel de petites flammes. Le sol est de marbre blanc. Il faut suivre un étroit chemin (entre le mur et le pointillé) indiscernable pour atteindre un miroir semblable aux autres qui dissimule une porte. Mettre le pied hors de ce chemin déclenche une pluie d'huile qui s'enflamme instantanément en dégoulinant sur la tête des personnes présentes.

Si l'alerte est donnée, Hellhaine interviendra immédiatement, Phvarthaar préparera ses sorts avant d'apparaître. En cas de besoin, il se réfugiera dans l'alcôve entre les deux passages secrets, d'où des orifices lui permettent de surveiller *13* et *3* ; il interviendra à son heure.

La *pièce 13* contient un luxueux mobilier : une armoire richement décorée et une sorte de grande coiffeuse qui sert au magicien. On y trouvera des composants pour la plupart des sorts des 1er et 2e niveaux, ainsi qu'une fiole de *"cure light wounds"*, et une gemme de 500 GP.

Dans l'armoire pendent des armures de plaqué, une fourrure de grande valeur (300 GP) pour femme et une robe de magicien.

14. La chambre des gardes : deux gardes surveillent le récent butin ; ils ne seront que deux dans cette pièce spacieuse et austère. Près du mur nord, les lits avec leurs petites armoires, contenant quelques objets hétéroclites et des pièces de cuivre. Du matériel d'entraînement (mannequin, cible...) se trouve aussi dans la chambre.

15. L'escalier venant de *12* aboutit à un couloir obscur. Au bout du couloir, une porte. Elle est fermée à clé.

16. Une longue salle déserte, éclairée par de nombreuses meurtrières. Une grosse colonne, du côté nord, rejoint le plafond. Une fois à proximité, on voit qu'il s'agit d'un escalier qui mène vers l'étage supérieur.

Près du coin nord-est, une table, sur et sous laquelle sont posés en vrac des arcs de toutes sortes et arbalètes. Deux arbalètes sont amorcées et tireront automatiquement sur toute personne passant dans la zone pointillée.

17. La chambre des clercs. Pheern et sa compagne Flayhne occupent cette pièce sombre, tendue de draperies écarlates brodées d'or. Contre le mur sud, deux chandeliers allumés entourent un autel pourvu de chaînes et de bracelets de métal. En face sont disposés un lit, une armoire et une grande coiffeuse. L'armoire contient quatre tenues de cérémonie, riches et pesantes (300 GP), deux masculines et deux féminines. Sur la coiffeuse, divers objets de culte ; dans un tiroir, protégé par un piège à aiguille empoisonnée (dégât 1 à 3 + effet du poison), est enfermé un diadème et un collier de perles d'une valeur chacun de 2 000 GP. Les deux clercs

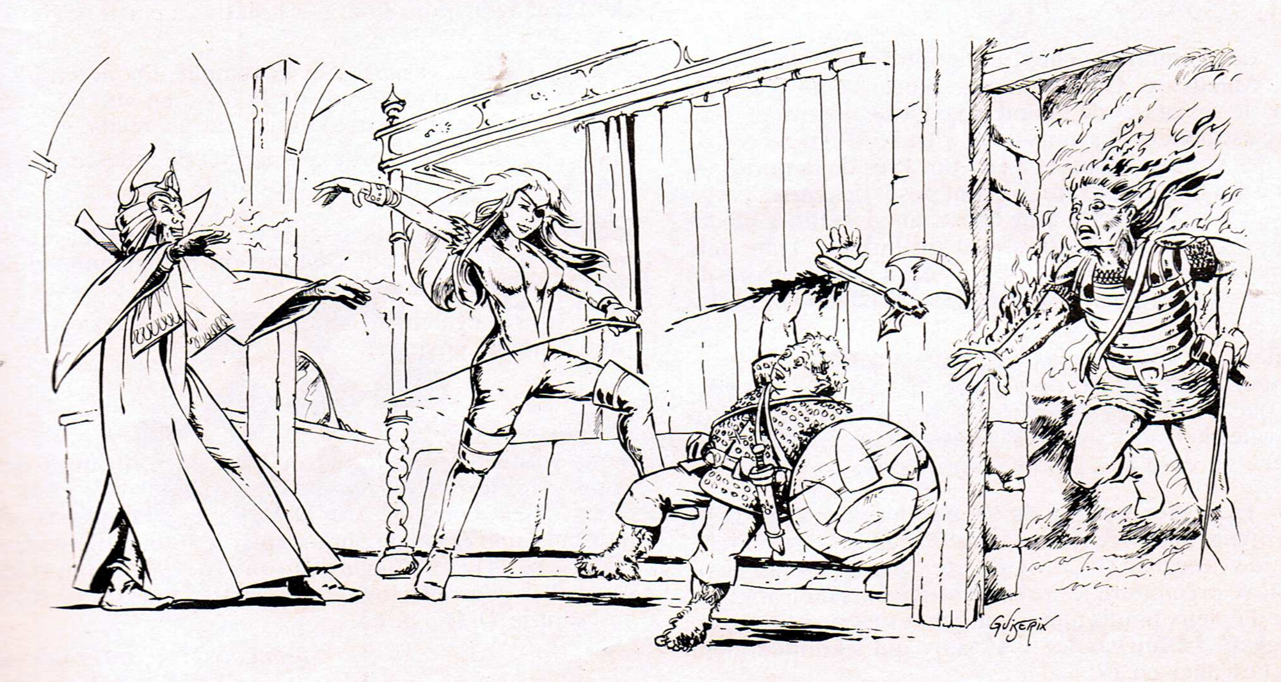


comptent sur les gardes et n'attaqueront que s'ils sont directement menacés ou si les aventuriers semblent puissants.

18. Deux guerriers noirs du 3e niveau occupent cette chambre, deux nubiens qui guettent fréquemment par les meurtrières de leur chambre (50 % de chances à eux d'apercevoir les aventuriers, si ceux-ci traînent entre l'ouest et le nord de l'île.

Les deux nubiens obéissent aveuglément au clerc Pheern. Ils combattent à la *morning star*.

19. L'escalier venant de *16* débouche dans une salle obscure. Une porte fermée à clé. L'escalier continue vers le haut *(24)*.





20. Une antichambre, décorée de soie et de fourrure. Un miroir encadré d'or est scellé dans le mur ; un mécanisme secret (voir *pièce 21*), permet d'ouvrir un coffre situé dans une cavité dans le roc où est dissimulé le trésor du chef des pirates.

Deux coffres en bois et cuivre luisent dans l'obscurité. L'un assez gros est protégé par un piège à aiguille empoisonnée. Il contient 5 000 GP en pierres diverses et en bijoux d'or massif.

Le plus petit est scellé (profondément) dans le sol. Entièrement de métal, il est également pourvu d'un piège à aiguille mais une fois ouvert, il libèrera un éclair aveuglant de 5 à 10 tours à toutes personnes qui regardent le coffre et un gaz empoisonné invisible et inodore qui se dissipe après 1 tour. Le coffre semble vide. En réalité, un mécanisme quasi-invisible révélera un double fond où se cache un diamant énorme d'une valeur de 10 000 GP.

Dans la *salle 20*, une porte avec une poignée d'or. La moindre tentative pour ouvrir cette porte sans que la clé adéquate soit déjà glissée dans la serrure libèrera du sol un cobra-cracheur *(Snake, spitting)* pouvant projeter son venin corrosif à 1 m. La porte est en fait fermée à clé.

21. La chambre du chef pirate Shtorrgh et de la princesse Maëllvine. Cette immense pièce, haute et claire, brille de ses ors et de ses pierres. Des colonnes de porphyre escaladent des murs de marbre rose et de fourrure vers des voûtes dessinées à l'or fin. Près de la porte, un bureau en bois fin et rare, où sont posés des cartes et des parchemins. Contre le mur ouest, un grand lit à baldaquin. Au sud, une coiffeuse et un bureau. Dans une alcôve, contre le mur est, un bassin d'onyx, décoré de sculptures aquatiques est rempli d'eau chaude et parfumée.

Les deux occupants de la pièce sont en train de se préparer pour la cérémonie de partage du butin, ce qui veut dire que Shtorrgh est muni de son armure et de toutes ses armes hormis l'arc, tandis que Maëllvine cache sous sa robe un dard à la pointe empoisonnée.

22. L'escalier venant de *19* débouche sur un petit palier piégé, amorcé si l'on a mis le pied sur une marche paire de l'escalier (la 2e, la 6e, etc., il y a 30 marches). Ce piège précipitera les premiers arrivants dans un trou muni d'épieux tandis que les marches s'escamoteront en toboggan, faisant chuter tous ceux qui stationneraient dans l'escalier en *19*.

Cinq gardes occupent cette salle. Dans un coin de la pièce, un petit râtelier d'armes ; au centre une table. Des lits s'intercalent entre les meurtrières. Ces gardes interviendront s'ils entendent du bruit en *19* ou *20*, ou bien monteront par le petit escalier vers *23* si des ennemis sont repérés à l'extérieur.

23. Une grande pièce avec des meurtrières. Des tonneaux d'huile un peu partout. Si des pirates se sentent menacés et ont la possibilité de faire retraite, c'est là qu'ils se retrancheront, pour faire éclater les bidons d'huile à coup de hache et y mettre le feu avant de s'enfuir par la colonne creuse du centre de la pièce vers *24*. La *salle 23* étant en pente, l'huile enflammée dévalera jusqu'en *22*, puis en *19*, puis en *16*, en quelques secondes. La colonne centrale renferme le mât du phare et une échelle de métal.

24. La tourelle. Ouverte à l'air libre, on y trouve quatre catapultes montées sur rails permettant de tirer dans toutes les directions des pierres ou des projectiles enflammés à l'huile (dégâts de 3 à 18), ainsi que des feux grégeois (dégât du projectile 3 à 30, + 1 à 8 de dégât du feu pendant 1 à 4 tours). La portée de ces projectiles est de 100 m à partir de 30 m : − 1 au tir ; à partir de 50 m : − 2 au tir.

Au centre, une vasque. On la remplit d'huile enflammée et à l'aide d'un treuil, on la hisse en vue du large afin d'attirer les bateaux, la nuit, sur les récifs.

Dans un coffre, une corde qui permet de redescendre le long du pic rocheux sur l'extérieur de l'île.

25. Une petite tour de guet percée de meurtrières permettant aux tireurs qui s'y trouvent d'augmenter d'un tiers la portée de leurs arcs.

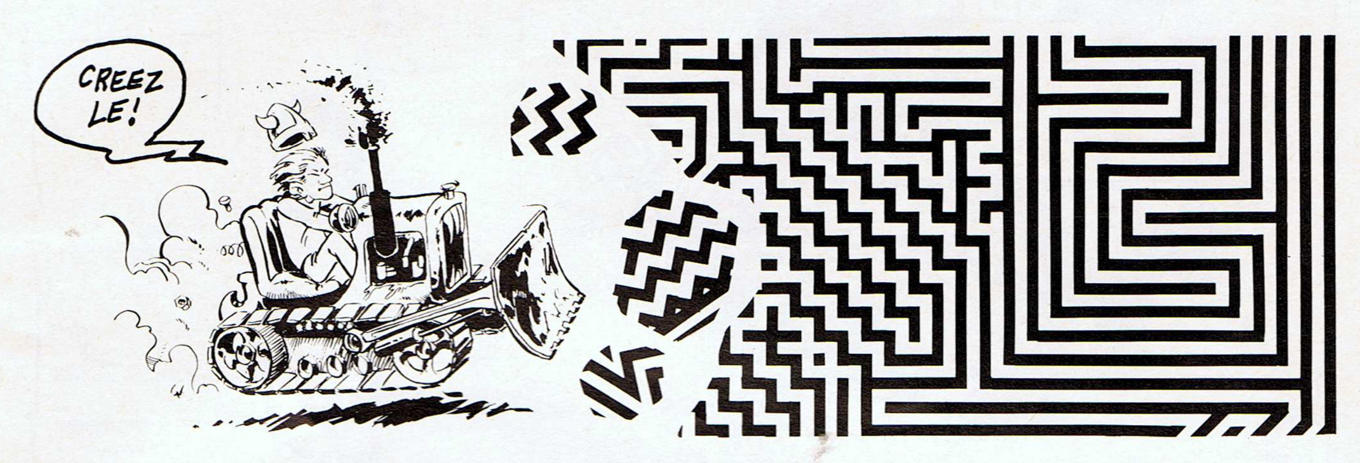
On y trouve également une réserve de flèches diverses (une centaine environ).

Quelques précisions :

Vous trouverez les dégâts et les caractéristiques des armes dans le *Player Handbook*, p. 37, et sur le *D.M.'s Sreen*. Il est conseillé aux D.M. ne possédant pas cet indispensable écran de photocopier les tables de combat (*D.M.*, p. 74) et de *Saving Throws* (p. 79). Enfin, si les catapultes vous intriguent, vous saurez tout sur ce sujet en lisant le *D.M.*, p. 64.

François Marcela-Froideval
et Didier Guiserix.

Votre Club



Club, mot anglais signifiant cercle où l'on se réunit pour causer, lire, jouer. Pour les créateurs de cette association, il sous-entend également, formalités, paperasseries...

TANT à la rédaction de *Casus Belli* qu'au secrétariat de la Fédération, nous recevons un abondant courrier concernant la formation des Clubs.

Bien souvent en effet, vous avez réuni un groupe de copains ou de joueurs passionnés, et vous souhaitez donner à ce groupe un caractère plus officiel, un budget propre, ou un certain "poids" lors d'une discussion avec un partenaire éventuel, (Maisons de jeunes, municipalités, élus locaux, etc.) au sujet d'une hypothétique subvention, de l'attribution d'un local ou autre. Là, premier problème : que faut-il faire ?

Il nous a donc semblé utile, non de vous livrer une association "clés en mains", (il faut bien aussi que vous fassiez la preuve de votre dynamisme et de votre esprit d'entreprise), mais au moins de vous apporter une contribution suffisante pour que vous puissiez par vous-mêmes remplir toutes les formalités nécessaires auprès des autorités compétentes.

1 + 1 = 4 ?

Selon la loi, il suffit d'être deux pour fonder une association.
Selon cette même loi, le bureau de l'association doit se composer d'un président, d'un vice-président, d'un secrétaire et d'un trésorier.
Dans le doute, essayez de n'être pas moins de quatre, d'autant qu'un club de deux personnes risque fort de ne pas présenter grand intérêt.

Voilà, vous êtes quatre. (Majeurs et jouissant bien entendu de tous vos droits civiques). Il est temps de vous mettre au travail.
Tout d'abord, il vous faut rédiger les statuts. En voici donc, à titre indicatif, un modèle, formule succincte suggérée par l'Administration :

Article premier
Il est fondé entre les adhérents aux présents statuts une association régie par la loi du 1er juillet 1901 et le décret du 16 août 1901, ayant pour titre : ....

Article 2
Cette association a pour but ....

Article 3 : siège social
Le siège social est fixé à ....
Il pourra être transféré par simple décision du conseil d'administration ; la ratification par l'assemblée générale sera nécessaire.

Article 4 : composition
L'association se compose de : Membres d'honneur ; Membres bienfaiteurs ; Membres actifs ou adhérents.

Article 5 : admission
Pour faire partie de l'association, il faut être agréé par le bureau, qui statue, lors de chacune de ses réunions, sur les demandes d'admission présentées. En cas de refus, le bureau n'est pas tenu d'en faire connaître les raisons.

Article 6 : les membres
Sont Membres d'honneur ceux qui ont rendu des services signalés à l'association ; ils sont nommés par le bureau (ou par l'assemblée générale sur proposition du bureau). Ils sont dispensés de cotisation.

Sont Membres bienfaiteurs, les personnes qui versent (un droit d'entrée de .... francs et) une cotisation annuelle de .... francs (fixée chaque année par l'assemblée générale).

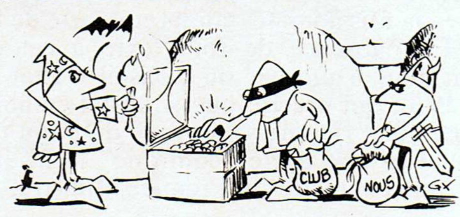
Sont Membres actifs ceux qui ont pris l'engagement de verser annuellement une somme de .... francs.

Toute cotisation pourra être rachetée moyennant le paiement d'une somme minima égale à dix fois son montant (sans que la somme globale puisse dépasser cent francs).

Article 7 : radiations
La qualité de membre se perd par :
• la démission ;
• le décès ;
• la radiation, prononcée par le conseil d'administration pour non-paiement de la cotisation ou pour motif grave, l'intéressé ayant été invité par lettre recommandée à se présenter devant le bureau pour fournir des explications.

Article 8 : ressources
Les ressources de l'association comprennent :

- le montant des droits d'entrée et des cotisations ;
- les subventions de l'Etat, des départements et des communes ;
- les autres financements.



Article 9 : conseil d'administration
L'association est dirigée par un conseil de membres élus pour ...... années par l'assemblée générale. Les membres sont rééligibles ou ne sont pas rééligibles (à votre choix).
Le conseil d'administration choisit parmi ses membres, au scrutin secret, un bureau composé de :

- un président ;
- un ou plusieurs vice-présidents ;
- un secrétaire et, s'il y a lieu, un secrétaire adjoint ;
- un trésorier et, si besoin est, un trésorier adjoint.

Le conseil étant renouvelé par moitié tous les .... ans (durée du mandat), les membres sortants sont désignés par le sort, la première fois.

En cas de vacances, le conseil pourvoit provisoirement au remplacement de ses membres. Il est procédé à leur remplacement définitif par la plus prochaine assemblée générale. Les pouvoirs des membres ainsi élus prennent fin à l'époque où devrait normalement expirer le mandat des membres remplacés.

Article 10 : réunion du Conseil d'administration
Le conseil d'administration se réunit une fois tous les .... (minimum une fois tous les six mois), sur convocation du président, ou sur la demande du quart de ses membres.
Les décisions sont prises à la majorité des voix ; en cas de partage, la voix du président est prépondérante.
Tout membre du comité qui, sans excuse, n'aura pas assisté à trois réunions consécutives pourra être considéré comme démissionnaire.
Nul ne peut faire partie du conseil s'il n'est pas majeur.

Article 11 : assemblée générale ordinaire
L'assemblée générale ordinaire comprend tous les membres de l'association à quelque titre qu'ils y soient affiliés. L'assemblée générale ordinaire se réunit chaque année au mois de ....
Le président, assisté des membres du comité, préside l'assemblée et expose la situation morale de l'association.
Le trésorier rend compte de sa gestion et soumet le bilan à l'approbation de l'assemblée.
Il est procédé, après épuisement de l'ordre du jour, au remplacement, au scrutin secret, des membres sortants du conseil.
Ne devront être traitées, lors de l'assemblée générale, que les questions soumises à l'ordre du jour.

Article 12 : assemblée générale extraordinaire
Si besoin est, ou sur la demande de la moitié plus un des membres inscrits, le président peut convoquer une assemblée générale extraordinaire, suivant les formalités prévues par l'article 11.

Article 13 : règlement intérieur
Un règlement intérieur peut être établi par le conseil d'administration, qui le fait alors approuver par l'assemblée générale. Ce règlement éventuel est destiné à fixer les divers points non prévus par les statuts, notamment ceux qui ont trait à l'administration interne de l'association.

Article 14 : dissolution
En cas de dissolution prononcée par les deux tiers au moins des membres présents à l'assemblée générale, ou ou plusieurs liquidateurs sont nommés par celle-ci, et l'actif, s'il y a lieu, est dévolu conformément à l'article 9 de la loi du 1er juillet 1901 et au décret du 16 août 1901.

remarques et commentaires

• *Ressources :* il vous est loisible de mentionner des ressources autres que celles citées en exemple. Toutefois, sachez que :
— dons et legs sont généralement interdits ;
— s'il est question par exemple de la vente d'un journal, bulletin, ou de tout autre moyen assimilable à une activité commerciale, vous devrez en faire suivre l'énoncé par la mention "à titre de remboursement de frais" ;



— en outre, si, au moment de la rédaction des statuts, aucune promesse de subvention ne vous a été faite, écrivez : "les subventions hypothétiques de l'Etat...".

• *Rachat des cotisations :* ce terme, qui peut manquer de clarté, désigne en réalité la pratique par laquelle un adhérent peut se dispenser à l'avenir de tout versement de cotisation, en payant la première fois 10 fois au moins le montant de la cotisation annuelle.
Cette disposition n'est pas aussi intéressante qu'il y paraît, puisque le montant maximum des rachats, qui n'a pas été relevé depuis 1948, est fixé à cent francs, ce qui suppose une cotisation annuelle inférieure à dix francs !
D'un autre côté, rien ne vous oblige à mentionner dans vos statuts que le rachat des cotisations est admis...

• *Notes de frais et salariat :* une association type 1901 étant par définition sans but lucratif, les membres du bureau ne sauraient prétendre à de quelconques émoluments. Par contre, (cette possibilité doit alors figurer explicitement dans les statuts) rien ne s'oppose à ce qu'ils se fassent rembourser les frais engagés pour le compte de l'association (correspondance, déplacements, etc.).

D'autre part, la loi autorise l'existence d'un personnel salarié, engagé par le président (ou son représentant). Cela vous oblige bien sûr à procéder à diverses déclarations auprès des organismes sociaux et de l'administration fiscale.
Une intéressante question consiste à savoir si l'on peut être à la fois administrateur et salarié de l'association. En l'absence de tout texte à cet égard, reportons-nous à un avis du Conseil d'État du 23 octobre 1970, qui précise que si un tel cumul n'est pas souhaitable, rien ne s'y oppose du point de vue juridique. Cet avis a été "confirmé" le 27 janvier 1975 par une circulaire du Premier Ministre.

Que faire maintenant ?

Une fois les statuts rédigés, il faut "officialiser" votre association. Trois cas peuvent se présenter :
• l'association a son siège à Paris : vous devez déclarer votre association à la Préfecture de Police de Paris, bureau des associations, 9, bd du Palais, 75004 Paris.
• l'association a son siège en province dans l'arrondissement du chef-lieu : c'est à la Préfecture Départementale que vous devez faire votre déclaration.
• dans les autres cas, c'est à la Sous-Préfecture de la circonscription concernée que vous allez faire enregistrer votre association.

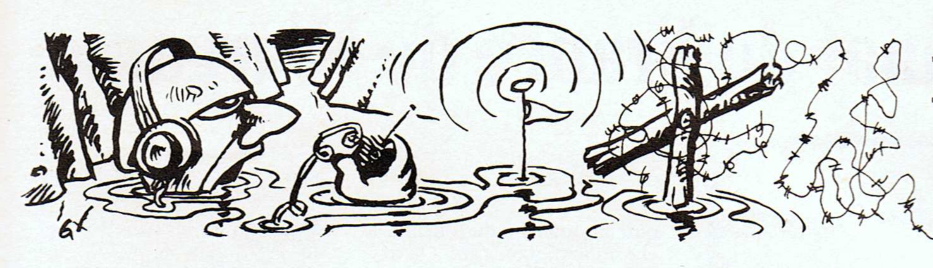
En réalité, votre envoi devra comporter les documents suivants :
• une déclaration d'association sur papier libre en double exemplaire comprenant le titre et l'objet de l'association, l'indication de son siège social, les noms, prénoms, dates et lieux de naissance, professions et adresses des membres du conseil ainsi que leur fonction dans l'association. Cette déclaration doit être datée et signée de tous les membres du bureau ;
• une attestation justifiant l'établissement du siège social (accord du propriétaire ou locataire des lieux) ;
• deux exemplaires des statuts, également datés, et signés par un membre du bureau ;
• un petit registre à pages numérotées (destiné à recevoir la transcription des modifications aux statuts et des changements survenus dans la direction de l'association. Paraphé par le Préfet ou son Délégué, il sera retourné à l'association et conservé au siège social.
Dernier détail : vous recevrez de la Préfecture un récépissé de déclaration, ainsi qu'une demande d'insertion au journal officiel. Ne mésestimez pas cette insertion, et même inquiétez-vous si vous ne recevez rien qui s'y rapporte. Faute de celle-ci dans un délai d'un mois, votre déclaration serait considérée comme nulle, et il vous faudrait tout reprendre au début ! Et voilà !

Quoi ? Encore des questions ? Bon. Pour moi, c'est terminé, j'ai assez travaillé. Mais en joignant une enveloppe timbrée à votre adresse, vous pouvez toujours écrire au journal !

Allez, bon courage pour toutes les paperasseries ! □

Bibliographie :
Vous auriez tout intérêt à vous reporter à un excellent bouquin écrit sur la question par Francis Lemeunier et intitulé "Association-loi du 1er juillet 1901", collection française "Ce qu'il vous faut savoir", J. Delmas et Cie.

Daniel Duverneuil.



NOUVELLES DU FRONT

Notre confrère *Pilote* a, depuis quelques temps, une rubrique d'actualités intitulée "LES NOUVELLES DU FRONT"... Comme quoi il est vrai que les grands esprits se rencontrent...

F.F.J.S.S.T. + F.F.J.H. = F.F.J.S.S.T.H.

Fusion de la Fédération Française de Jeux de Simulation Stratégiques et Tactiques (F.F.J.S.S.T.) et de la Fédération Française de Jeux Historiques (F.F.J.H.), cette nouvelle Fédération regroupe dorénavant toute la famille des jeux de simulation.

Concrètement cela signifie, pour les adhérents, un fichier bien plus important, et par voie de conséquence, des nouvelles possibilités de contact, tant au niveau du joueur isolé que du Club.

La dénomination FFJSSTH ne sera officialisée que début 1982. Pour tout contact l'ancienne dénomination reste valable jusqu'à nouvel ordre.

Autre répercussion : CASUS BELLI ouvre ses colonnes aux jeux avec figurines. Pour de nombreux lecteurs, c'est l'occasion de découvrir cette discipline du wargame, souvent spectaculaire...

Et pour bien débuter, voici les manifestations prévues pour janvier... Ne manquez pas ces rendez-vous !

"BOUVINES 82"

Organisée avec le concours de la mairie de Montmorency, cette manifestation durera trois jours : les 29, 30 et 31 janvier. Le vendredi 29 s'ouvrira l'exposition de figurines regroupant **plusieurs milliers de pièces** dont une reconstitution de la bataille de Bouvines. Les samedi et dimanche s'y ajouteront des parties de démonstration de jeu avec figurines, ainsi que de Diplomacy.

Les organisateurs ont prévu un parcours fléché dans Montmorency et des locaux spacieux qui vous permettront de venir nombreux et dans d'agréables conditions.

GAME DAYS

Les vendredi 22 et samedi 23 janvier 1982 à l'Ecole Supérieure de Commerce de Reims :

— Initiation aux Wargames ;
— Initiation aux jeux sur micro-ordinateurs ;
— Conférence "Les jeux de rôles et de simulation et leur application dans la micro-informatique", le 22 à 20 h 30.

1er Championnat de "DONJONS ET DRAGONS" le 23 dans l'après-midi : doté de nombreux prix et patronné par la FFJSST, ce championnat est ouvert à tou(te)s. La participation est de 40 F (30 F pour les membres de la FFJSST), la clôture des inscriptions étant le samedi 23 sur place à 11 h.

Le championnat se déroulera en une partie d'environ 6 h selon les règles de TSR et au cours de laquelle chacun(e) se verra attribuer des points en fonction des critères suivants :

— classiques points d'expérience en fonction des monstres/personnages rencontrés et tués ;
— bonus attribués à l'ensemble du groupe pour des actions collectives face à certaines situations ;
— bonus/malus attribués à chaque joueur en fonction de la façon dont il jouera ou non les capacités de son personnage à leur maximum, et du rôle positif ou négatif que le joueur pourra avoir au sein du groupe (ex. : idées ,émises, solutions trouvées à des problèmes posés...).

A la fin de la partie, celui ou celle ayant obtenu le plus de points sera déclaré(e) vainqueur.

Pour de plus amples renseignements, s'adresser à :

BDE D & D
ESC Reims
59, rue Taittinger
B.P. 302, 51061 Reims Cedex
(16 26) 08.06.04 demander le BDE, puis M. Bouleau.

AU RENDEZ-VOUS DES FANAS



photo M.R.

A Londres, en septembre dernier, les joueurs de tout poil, plus de 5.000 !, s'étaient donné rendez-vous au Game's Day. Mais il faut bien avouer, les wargames et jeux de rôle avaient la part belle. Non seulement des parties de Traveller, Cosmic Encounter, Colditz Castle... et j'en oublie, se déroulaient sans arrêt pendant ces deux jours ; mais des associations, des clubs tenaient des stands où étaient vendus leurs fanzines, badges, tee-shirts à leurs sigles, échangeaient des adresses, recrutaient des membres...

Le clou de cette manifestation fut sans conteste, le dimanche, la démonstration d'un wargame avec figurines, wargame géant, wargame Tolkien ; c'était "Middler Earth Battle" (voir photo.

La partie démarra à 9 h 30 et s'arrêta à 18 h 30, sans interruption... Vraiment splendide ! Une reconstitution sans bavure, un sérieux à toute épreuve, une bonne humeur exemplaire.

Ce Game's Day, un épisode peut-être à suivre !...

2e Championnat de France de Wargame

C'est début novembre, dans une salle un peu isolée du Salon de l'Enfance, que s'est déroulée cette rencontre organisée par Jeux et Stratégies et la F.F.J.S.S.T. Des éliminations régionales avaient été prévues courant octobre, mais le nombre d'inscrits excédant de peu le nombre de places disponibles, cette sélection fut annulée et toutes les candidatures retenues.

Une soixantaine de joueurs se retrouvèrent donc devant *"Annexion"* le samedi après-midi. La participation des joueurs de province (une douzaine), en légère augmentation par rapport à l'année passée, reste marginale.

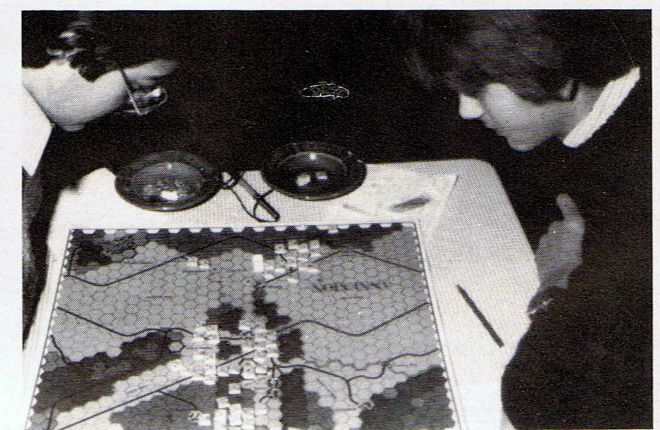
La défaite consécutive des deux premières manches entraînait l'élimination, et c'est un peu plus de trente concurrents qui se retrouvèrent le lendemain matin. La lutte fut serrée et les arbitres très sollicités !

Le soir, au bout de la cinquième manche du tournoi, le classement était établi : la troisième place, disputée par plusieurs joueurs, fut attribuée en fonction des points de décompte des pièces prises ou perdues, lors de la dernière manche.

C'est Patrick Bettin, de Audun-le-Roman (Meurthe-et-Moselle), qui remporte la coupe de ce IIe Championnat, devant Philippe Villain, 2e, et Pham Tan Thanh, 3e. Il est à noter que l'on retrouvait cette année beaucoup de participants du Ier Championnat, dont bien sûr les trois premiers de 1980 dans le peloton de tête. Voici la suite du classement ; dans l'ordre, à partir de la 4e place :

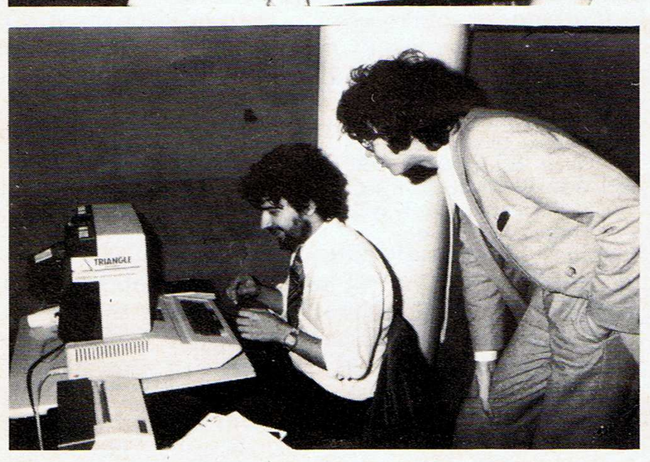
Baudrier, Grojsman, Pige (gagnant du Ier Championnat), Marchetti, Gauthier, Masson (seule concurrente), Nadjar, Renaud et Perrier (respectivement 3e et 2e en 1980), Hanotin, Legrand, Lebrun, Gautier, Pierquet, Sayag, Blasco, Guichard, Szpiro, Chenillet, Masseron, Routtet, Denis, Aymard, Martin, Brandsma, Grégoire, Baccaro.













photos A. Borland

Une nouvelle société d'éditions dont les débuts semblent prometteurs vient de se créer. Il s'agit de "Simulation Canada". Dans leurs divers produits, importés par "L'Œuf Cube", nous avons apprécié *Sharpsburg* sur la Guerre de Sécession ; et un wargame napoléonien dont les règles s'ouvrent sur : "Citoyens-wargemers..."

•

La firme S.P.I. procède à de sombres coupes dans sa gamme : *Panzergrupe Guderian* n'est plus distribué hormis quelques stocks au Royaume-Uni et en Belgique. La firme a également revendu les droits de deux vieux titres (75) : *Frederic the Great* et *Panzer armee Africa* à Avalon Hill. Ce dernier reprend également le *Leipzig* de Operational Studies Group.

•

Côté jeux de rôle, J.D.W. a édité une version de luxe de son célèbre *Traveler* en y adjoignant un livret 0 d'introduction.

•

La "Pacificon 81" s'est tenue cet été à San Matéo, Californie. Y furent couronnés :

— Meilleur jeu moderne : *City fight*, de S.P.I.

— Meilleur jeu de rôle 81 : *Dragon Quest*, de S.P.I.

Gary Gygax, créateur de *Dungeons and Dragons* et directeur de T.S.R., a reçu le titre de Hall of fame (V.I.P. 81), en raison du succès "explosif" de la série *D. & D.*



J.D.W. a obtenu le prix du meilleur jeu de S.F. pour le module de *Traveler*, *"Azanthi lighting ships"*.

•

Hip Hip... Hourrah, le wargame français fait une percée aux U.S.A. et en Angleterre où l'on voit apparaître les wargames signés Defieux.

•

Street of Stalingrad (voir *C.B.* n° 4) cesse d'être publié. Amateurs, vous pouvez tenter votre chance auprès de Ed. Snarksi, RD 2 Box 137 Swanson road, Wilkers – Barre, PA 18702 (U.S.A.) qui a acquis les 300 jeux restant en stock.

•

Les nouveautés disponibles actuellement ou très bientôt en France :

• *Donjons & Dragons :*

— Basic expert set qui s'inclut entre le jeu précédent et les règles avancées.

— Le Fiend folio, compilation des monstres créés ces dernières années, et publiés chez notre confrère *White Dwarf*.

• *Chevalry and Sorcery* (voir *C.B.* n° 5).

• *Du côté des jeux en boîte, citons :*

Chez S.P.I. : *Arden's Battle* et *Patton 3rd Army*.

Chez Avalon Hill, inspiré par les flots, nous trouvons *Trireme* (antiquité), *Bismark et Submarine* (2e guerre mondiale). D'une conception très riche, mais d'un niveau de difficultés abordables. Chez Avalon Hill, également, *Magic Realm* qui s'appuyant sur une présentation particulièrement soignée et un nombre impressionnant d'accessoires (diverses sortes de cartes, de pions), vous propose un dérivé de jeux de rôle extrêmement attrayant.

•

Magasins affiliés à la F.F.J.S.S.T.

Les magasins effectuant une réduction aux membres de la fédération sur présentation de leurs cartes d'adhérents sont signalés par un carré noir.

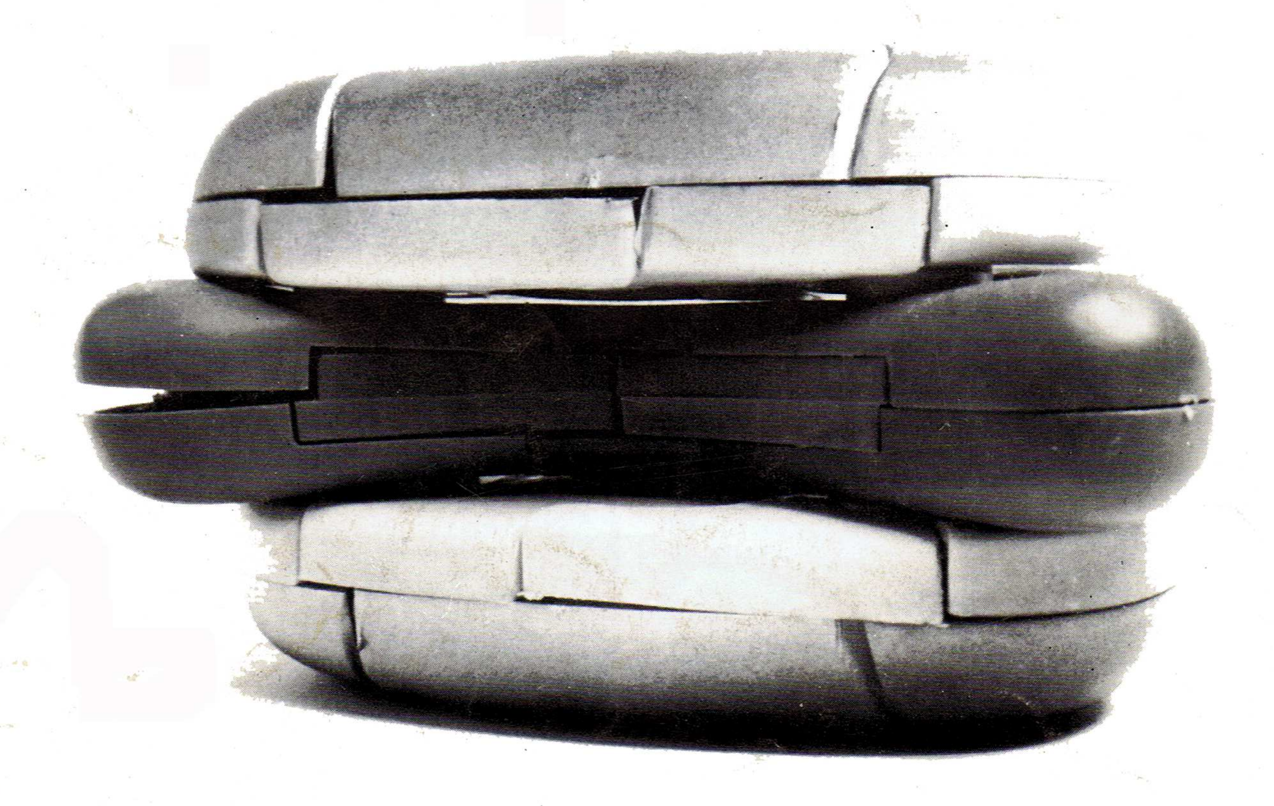
■ **L'ŒUF CUBE**
24, rue Linné
75005 PARIS

■ **GAMES**
Forum des Halles
Niveau 2
1 à 7, rue Pierre Lescot
75001 PARIS

■ **GAMES**
Les boutiques du Rhul
1, av. Gustave V
0600 NICE
Tél. : 82-03-44

■ **JEUX ACTUELS**
BP 534
27005 EVREUX Cédex

CASSE-TETE A TOUTE HEURE.



Mettez-vous en appétit avec Jeux & Stratégie N° 12 "spécial casse-tête".

A la carte : les plus beaux casse-tête du monde, la folle collection de Jerry Slocum, le banc d'essai de trente casse-tête remarquables.

Goûtez également aux multiples plaisirs des grands classiques, des énigmes de logique, des jeux de combats aériens et des problèmes de cryptographie. Au total plus de 150 jeux de réflexion pour vous régaler l'esprit.
15 F chez votre marchand de journaux.

jeux & stratégie

N° 12 / SPECIAL CASSE-TETE

